
Año VI - Nº 73 - 795 Ptas
Revista ind
Analizamos:
NUCLEAR STRIKE
LAST BRONX
CROC
HERCULES
RAPID RACER
...y todas las grandes novedades.
ENTREVISTA EN EXCLUSIVA
RAÚL:
El gran fichaje para FIFA 98
POSTER DOBLE
Abe's Oddysee
Dragon Ball Final Bout
¡Vaya bombazos!
QUAKE
ABE'S ODDYSEE
SONIC R
TIME CRISIS
007 GOLDENEYE
HOBBY PRESS
«Dragon Ball. Final Bout», en PlayStation
¡GOKUH HA VUELTO!
8 426239 010016
00073


Sed de mí
CAPITULO 189


CAJA TONTA



Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente: María Andrino
Consejero Delegado: José Ignacio Gómez-Centurión
Subdirectores Generales: Domingo Gómez, Amalio Gómez, Jesús Alonso

• • • • • • •

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Jefes de Sección: Sonia Herranz, Manuel del Campo
Redacción: Rubén J. Navarro
Diseño y Autoedición: Sole Fungairiño (Jefe de sección)
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha
Fotografía: Pablo Abollado
Corresponsales: Nicolas Di Costanzo (Japón)
Colaboradores: Olga Herranz, Roberto Lorente, David García y Sergio Herrera.

• • • • • • •

Redacción y Publicidad:
C/ De los Ciruelos, nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tlf: (91) 654 81 99 Fax: (91) 654 86 92
Suscripciones: Tlf: (91) 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: HOBBY PRESS, S.A. S.S. De los Reyes (Madrid) Tlf: (91) 654 81 99
Transporte: BOYACA. Tlf: 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA. Ctra. de Barcelona Km.11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

• • • • • • •

Número 73 - Octubre 1997

Sumario

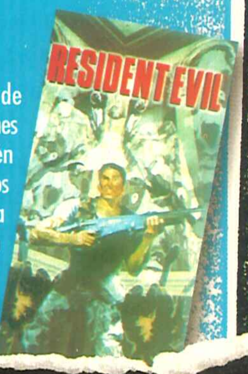
HASTA QUE APARECIO ESTE JUEGO PENSABAMOS QUE LA CENSURA EN ESPAÑA HABIA DESAPARECIDO

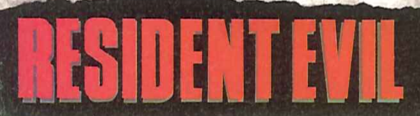






Imagínate cómo tienen que ser las imágenes más fuertes de RESIDENT EVIL para que hayan sido censuradas. O mejor no te lo imagines y píllatelo ya. Y verás que lo que te contamos no es mentira. También verás que muchas cosas han mejorado. Enemigos más salvajes, nuevos jefes finales, nuevos monstruos, enormes escenarios, una banda sonora totalmente radical y muchas otras novedades que te harán vivir la acción en su estado más puro. Prepárate para sumergirte en un ambiente de máxima tensión y comprueba por ti mismo por qué ha vuelto la censura.







CONTRAPROGRÁMATE

Editorial

La otra Liga de las estrellas.

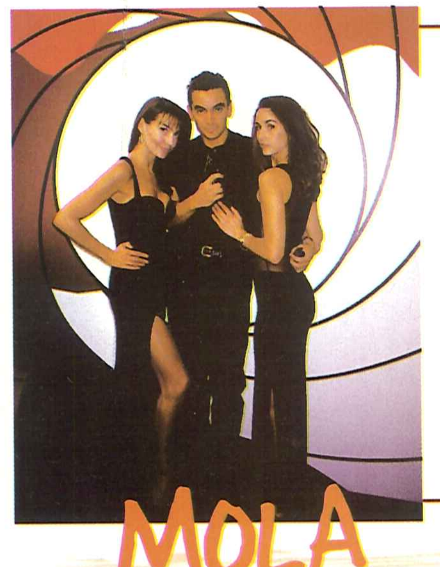
Comenzamos una nueva temporada. Los que llevéis ya algún tiempo en este mundillo sabréis de sobra que cada mes de Septiembre se inicia un nuevo curso en el sector de los video juegos. Las compañías comienzan a lanzar todos aquellos títulos de los que hemos estado hablando durante meses, empiezan las promociones, los regalos...en definitiva, una nueva temporada.

Como en la llamada Liga de las Estrellas de nuestro fútbol. Sí, porque aquí también tenemos espectáculo, diversión y grandes ases. Y si no nos creéis echad un vistazo a las puntuaciones alcanzadas por muchos de los juegos en nuestra sección de novedades. No, no nos hemos vuelto locos, ni hemos cambiado nuestro baremo de valoración, ni nada por el estilo. Simplemente nos hemos encontrado con un puñado de lanzamientos de altísimo nivel que han merecido una puntuación por encima del 90, esa significativa cifra que distingue a los buenos de los grandes juegos. Un comienzo de temporada espectacular, como en la Liga de las Estrellas.

Pero lo más atractivo de todo, es que esto no ha hecho más que empezar. Los grandes lanzamientos se multiplicarán a lo largo de los próximos meses, y la oferta de juegos para cada consola será tan amplia como tentadora. Como os decimos, nada que envidiar a la Liga de Fútbol. Fijaos hasta que punto es así que incluso una compañía de video juegos se ha atrevido a "fichar" a uno de los mejores jugadores españoles para su causa. Ahí es nada.

En serio, podéis ir frotandoos las manos porque este mes se da el pistoletazo de salida a toda una avalancha de diversión en forma de grandes lanzamientos. Y nosotros estaremos cada mes al pie del cañón para contároslo.

EL SENSOR



Bond, Manolo Bond

Manuel del Campo, el viajante, el Marco Polo de HC, en cuanto ve una chica guapa... no pierde la oportunidad de hacerse una foto con ella. Y si son dos, mejor. Aunque para ello deba convertirse en agente secreto al servicio de su majestad. Como veis, Manuel da la talla de Bond a la perfección y el mismísimo Pierce Brosman ya se ha echado a temblar. Igual, gracias a la promoción de GoldenEye, Manuel se nos hace galán de cine...

MOLA

- **La entrevista a Lara Croft.** Lo mejor fueron las copas de después...
- **El Sensor: me rio más con esta sección...** Pues yo me rio de Janeiro.
- **El «V-Rally»: largo, difícil, completo...** Vale, está bien que nos deis la razón de vez en cuando.
- **El Mundo Perdido: novela, película y, por supuesto, videojuego.** Lástima que el "por supuesto" flojee un pelín.
- **Que por fin haya salido «Resident Evil» en Saturn.** ¡A pasar miedo, saturninos!
- **El cambio en las primeras páginas de HC.** Se nota que os ha gustado porque ahora colaboráis todavía más.
- **El SuperHiperExtraMega mando analógico de PSX.** Y además manejable. Y nada caro.
- **Juegos como «Abe's Oddysee»: original a tope».** Y bonito, y divertido, y entrañable y... traducido.
- **Haber tenido un romance con Lara Croft.** ¿Quién, yo? ¡A mí que me registren!
- **«Mario Kart 64» jugando a cuatro no hay nada más divertido.** Mucho más divertido que ver una película de Antonio Ozores.
- **Los títulos que prepara Sega para Saturn.** Auténticos bombazos.
- **Haber disfrutado durante 6 años de Hobby Consolas.** ¿Tanto? ¡Pero si parece que fue ayer cuando hicimos el primer número!
- **Que contestéis a estas cartas con tanta gracia y simpatía.** Nuestro sentido del humor es una mezcla entre el de Torrebruno y el de Los Hermanos Calatrava, con tintes del sarcasmo del Padre Apeles.
- **La Game Boy, que por lo que se dice dará aún mucha guerra.** Tiene más lanzamientos previstos que Super Nintendo y Mega Drive juntas (lo cual tampoco es mucho decir, pero bueno).
- **El cachondo "Diario de un feriante" de Manuel Di Caprio de Lovi Conbolas.** Real como la vida misma... Al "dire" una vez le pusieron Amano Gomez.
- **«Final Fantasy VII» ¡En castellano!** Nuestra felicitación a Sony España por la costosa tarea que supone esta traducción.
- **Que cada día haya más gente en contra de la piratería.** ¡¡La cruzada ha comenzado!! Piratas... ¡¡temblad!!
- **La portada del mes pasado: daba miedo.** Lo que da miedo es el ju... digo el dinosaurio.
- **Tener un programador español en Psygnosis.** Bueno, un grafista que, por cierto, ya es jefazo de grafistas. Ya veremos dónde acaba el amigo Carlos Ulloa...
- **El programa de radio Game 40.** Muy bueno, sí señor... pero no dejes de comprar la revista por escucharlo...

"Tuve que dejar Shiny porque mi cordura empezaba a pasar por serios apuros. La mía y la de otros siete miembros fundadores de esta compañía".

Nick Jones, ex miembro de Shiny, tras abandonar la compañía de Dave Perry junto con otros siete compañeros.

Los más vendidos en Japón

1	Derby Stallion (PlayStation)
2	Last Bronx (Saturn)
3	Langrisser IV (Saturn)
4	Everybody's Golf (PlayStation)
5	Megaman X4 (PlayStation)

NI FU NI FA

• **Las imágenes de «Blast Corps».**
Parecen un poco sosillas, pero el juego es muy divertido.

• **Otaku Manga.**
¿Pero no te molesta? Menos mal.

• **Que se os escape algún que otro fallo de ortografía.**
¿Ha quiens? ¿Ha nojotroz?

• **Que sólo publiquéis lo que os interesa.**
Efectivamente. Lo que ocurre es que lo que nos interesa a nosotros coincide bastante con lo que os interesa a vosotros.

• **«Namco Museum»: se están pasando.**
Creemos que con el quinto se acaba la historia.

• **Los Tamagotchi para N64 y Game Boy.**
Pues no veas la retahíla de nuevos Tamagotchi que viene por ahí...

• **Los precios de los CDs de Saturn: y luego dicen de los cartuchos.**
Bueno, los hay más caros y más baratos.

• **La poca originalidad de la mayoría de los programadores.**
No estamos de acuerdo contigo en absoluto. Creemos que los programadores cada vez están poniendo más imaginación en sus juegos. Aunque hay de todo, claro.

• **Que en el concurso de «BAT 3» digáis que había 15 nombres en la sopa de letras y había 16.**
Habría salido alguno por casualidad.

• **Que saquen tantos juegos de Super Nintendo en Nintendo 64.**
Si el tema funciona, ¿por qué no?

• **Tantas entregas de «Toshinden»: si son todas iguales.**
Pues sí, "má o méno".

La imagen del mes

¡Lo que hay que hacer para vender videojuegos! Estos dos mozalbetes son los dueños de una distribuidora escandinava que buscan clientes desesperadamente. El texto de este anuncio, que ha aparecido en la revista británica CTW, dice así: *"La verdad desnuda. Que somos el distribuidor Multimedia con más rápido crecimiento en Escandinavia. No seas tímido, contacta con nosotros..."* Al parecer, si el tema no les funciona, probarán con las directivas de la empresa. Veremos.

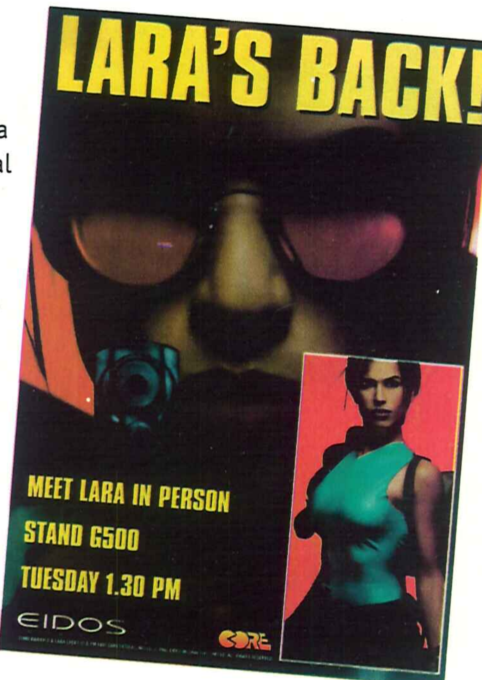


La organización OJD ya nos ha confirmado las ventas de HC correspondientes al período que va desde Abril del 96 a Marzo del 97. ¡Y hemos subido notablemente con respecto al año anterior!

Si en el pasado control obtuvimos una media de 68.067 ejemplares, en éste hemos alcanzado los 77.486, casi diez mil ejemplares más. En este período el número que más se vendió fue el de Noviembre (que llevaba el primer vídeo de Dragon Ball), el cual alcanzó la impresionante cifra de 98.608 ejemplares.

Gracias a todos por seguir haciendo de HC la revista de videojuegos más vendida de España, y parte del extranjero...

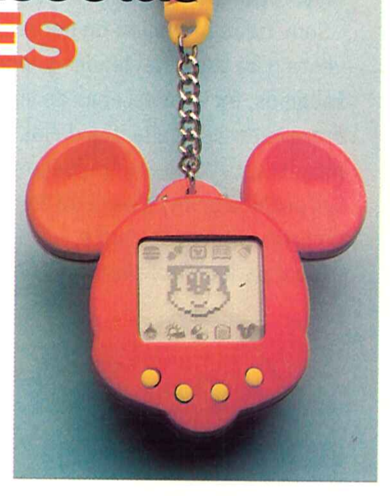
La mejor publicidad de Tomb Raider es LARA



En las ferias, cada compañía se busca la vida como puede para atraer al público hacia su stand.

Y es que no basta con tener buenos juegos. Algunos montan grandes espectáculos, otros cuelgan posters, lucecitas, muñecos... Eidos se decidió por invitar a los asistentes al ECTS a conocer en persona a Lara Croft y, ante tal ofrecimiento, las colas fueron interminables. ¿Tú te habrías resistido a la tentación ? Lara llegó a la Feria con cuatro guardaespaldas, rodeada de fotógrafos y en plan superestrella. No era para menos.

Nuevas mascotas VIRTUALES De Disney



Después de obsequiarnos con la mascota Chip-Chip, (una especie de Tamagotchi, pero con perros y gatos), Bizak vuelve a la carga con una oferta todavía más atractiva: la de criar a las estrellas de Disney.

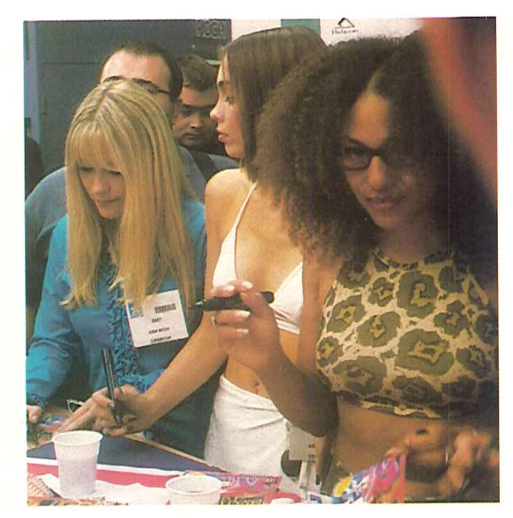
Rimbombantemente lo llaman "Educativos Virtuales Disney", lo que viene a significar algo así como que tenemos que poner nuestro cariño y nuestra atención en Mickey Mouse y en los 101 Dálmatas, (bueno, no en todos, sólo en uno).

Darles de comer, educarlos, acostarlos y jugar con ellos serán las típicas obligaciones que nos impondremos cuando adquiramos alguna de estas famosas criaturas.

¿Criaremos después jorobados, indígenas o dioses del Olimpo?



EL SENSOR



Un juego de Spice Girls

Las chicas componentes del grupo musical Spice Girls se dejaron caer por el ECTS de Londres. El motivo es que están a punto de entrar a formar parte de la historia de los videojuegos en virtud de un acuerdo que han firmado con Sony y que las convertirá en las protagonistas de un compacto para PlayStation. Que sí, que no es broma.

Sony tiene intención de poner el juego a la venta para estas Navidades y, por lo que sabemos, incluirá escenas de vídeo, entrevistas con cada una de las cinco chicas picantes, canciones y un juego para crear tus propios bailes a base de combinar diversas rutinas de danza.

Ideal para quinceañeras mitomaníacas.

NO MOLA

• **Que Nintendo saque tan pocos juegos con respecto a PlayStation y Saturn.**
Saca más o menos los mismos que Saturn, pero coger a PlayStation... es imposible.

• **Que como tengo 13 años he tenido que participar con los profesionales en el concurso de manga.**
Lo importante es participar. Pero es cierto que el nivel ha estado muy alto este año.

• **Que para vuestro número 72 no hagáis un especial analizando estos 6 años.**
Y cuando cumplamos 7 años, y 8, y 9....

• **Vuestras valoraciones. Un 60 es una buena nota, pero dais un 73 y decís que es mediocre...**
No nos gusta "machacar" el trabajo de los demás. En ese sentido somos bastante respetuosos. Además, pensamos que no hay juego malo, sino jugador inadecuado.

• **Que en las Listas de Éxitos no pongáis pantallas de Mega Drive y Saturn: se ve vuestra repulsa por Sega.**
Le sacáis punta a todo, colegas.

• **Que sólo Sega programe para Saturn.**
Pero por lo menos hace juegos geniales.

• **Que te enviemos opiniones y nos pongas verdes o que te chulees de listo cuando nos equivocamos.**
Perdón. Hoy mismo ire á a confesarme de mis pecados.

• **Que «Tomb Raider 2» no salga también para Saturn; ¡Protesto!**
Nunca digas nunca jamás.

• **Que la Mega Drive 32X sea más cara que Saturn en ciertos sitios.**
Sí, en esos sitios en que no saben en qué año viven.

• **Que se te rompa la Game Gear y nadie te la sepa arreglar.**
¿Has probado con el servicio técnico de Sega?

• **Que haya desaparecido Tribuna Abierta.**
Las secciones de HC ni se crean ni se destruyen, sólo se transforman.

• **Que Hobby Press no haga una revista de PlayStation, con la cantidad de ellas que se han vendido.**
O de fútbol, con la cantidad de gente que lo ve.

• **La piratería.**
¡Bien! ¡Un comprador pirata menos!

• **Que puntuéis tan alto los juegos de N64 y tan bajo los de PlayStation.**
¿Sí? ¿Tú crees? ¿Y te has mirado bien todas las puntuaciones?

• **Saber que por culpa de la piratería no tenemos más juegos traducidos.**
Pues ya sabes: compra original y dile a tus amigos que hagan lo mismo.

• **Que ya no regaléis vídeos de consolas.**
Tiempo al tiempo.

• **Que sólo tengamos en España una compañía que programe juegos y que produzca casi todo para Game Boy.**
Pues sí, bien por Bit Managers, pero mal porque sólo estén ellos.

"La primera fase de «Crash Bandicoot 2» es tan sencilla que hasta mi madre sería capaz de pasarla. Después, la cosa cambia".
Jason Rubin, programador de «Crash Bandicoot 2» durante el ECTS.

Gran Bretaña

1	V- Rally (PSX)
2	Worms (Platinum-PSX)
3	Tomb Raider (PSX-SAT)
4	Mario Kart 64 (N64)
5	Alien Trilogy (Platinum-PSX)

USA

1	GoldenEye (N64)
2	Madden 98 (PSX)
3	NFL Game Day 98 (PSX)
4	Jurassic Park 2 (PSX)
5	Ace Combat 2 (PSX)

SUBEN

El número de juegos traducidos que coinciden además con aventuras de extraordinaria calidad: «Final Fantasy VII», «Abe's Oddysee», «Atlantis», «Grandia»...

Game Boy que parece que en estas Navidades va a recuperar el tiempo perdido en los últimos meses.

Los juegos deportivos de EA que nos van a ofrecer importantes cambios y novedades.

Virgin que muy pronto nos va a traer tres juegazos de Capcom.

«Dragon Ball» que vuelve a la carga con un juego tan atractivo y jugable como espectacular.

Abe, que se convierte en una de las mayores estrellas el universo consolero.

BAJAN

Super Nintendo que como no cambien las cosas no va a tener novedades ni en Navidad.

Los vendedores de juegos piratas, que no molan nada.

Han colaborado en este Sensor:
Daniel requena (Sevilla), Gonzalo Salgado garcía (Madrid), Un Granadino, Fabián (Madrid), Ion Nova (Guippuzcoa), José Aldama (Vizcaya), Carlos Batres (Madrid), Macarena Gallego (Córdoba), Gorka Bolea (Navarra), Antonio Carretero (Sevilla), Julio Ernesto Martín (Granada), Rimson Fury (Vizcaya), Fernando Barranco (Granada), Manuel Durán y Alberto Benítez (Sevilla)

"Los blancos no saben rapear"

"¿Quién quiere apostar?"

PaRappa The Rapper

Aprende todos los secretos del rap



Todo el PODER



en tus MANOS

Exclusivo para PlayStation

SONY



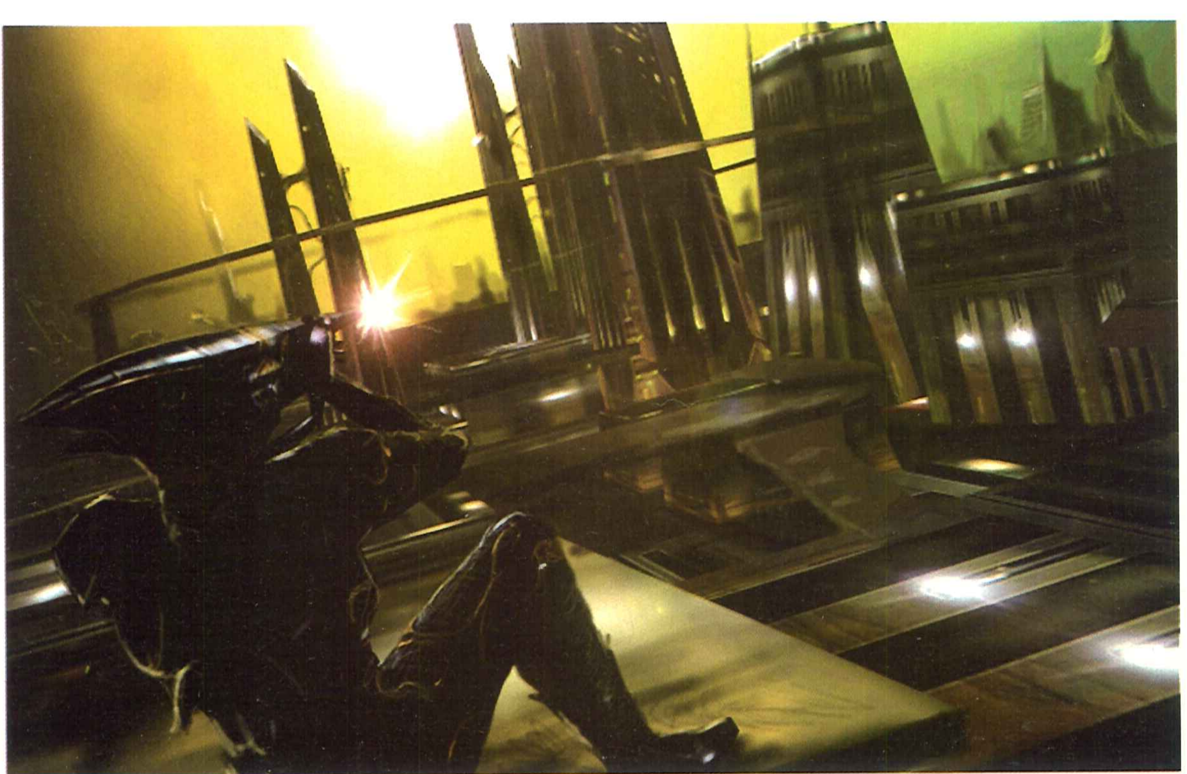
Consulta cualquier duda que tengas sobre PlayStation en el teléfono 902 102 102

Crash Bandicoot 2

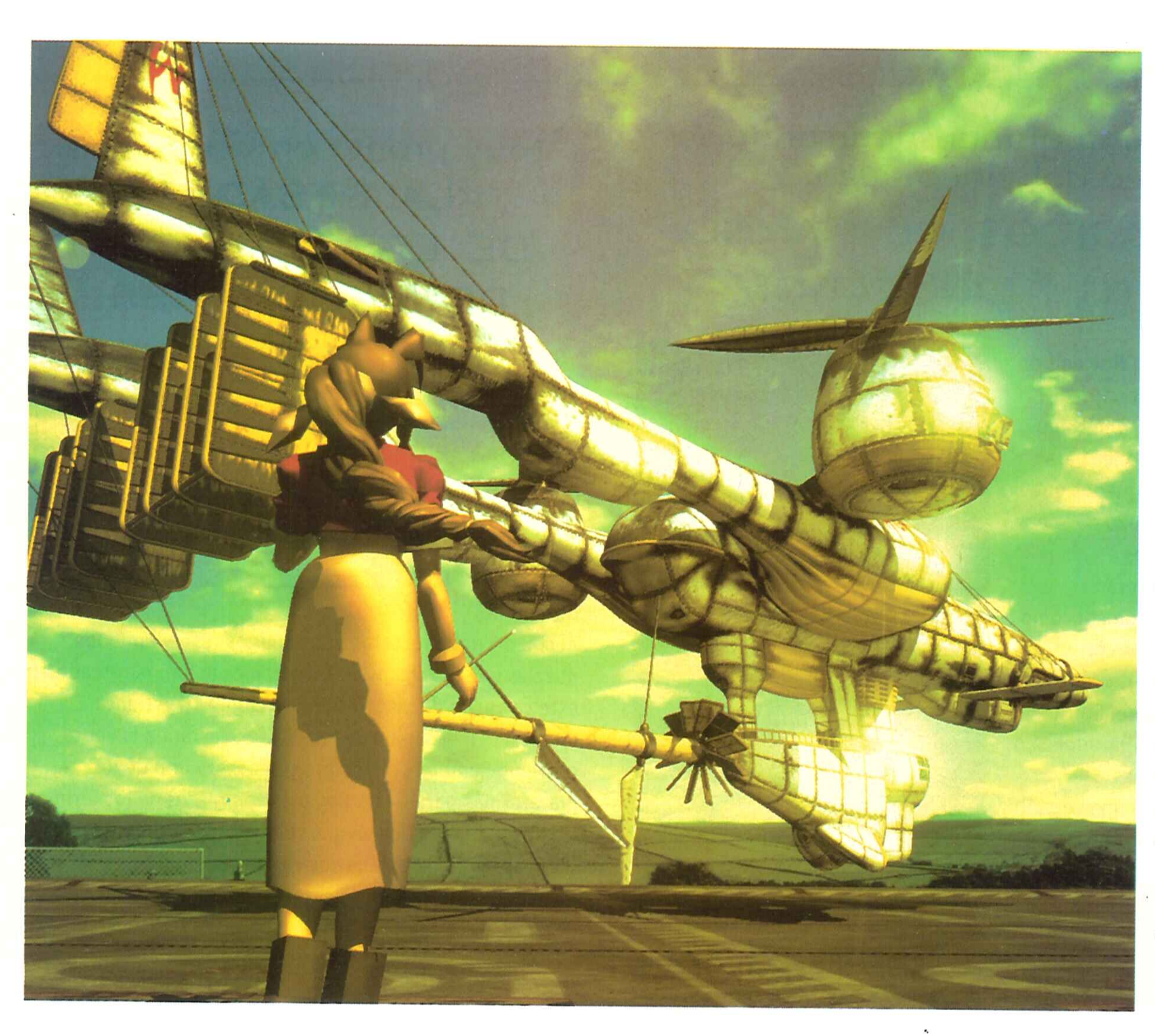
¿Será un avión? ¿Será un ovni? ¿Será Superman? ¡No, es Crash Bandicoot! Sí, el héroe-mascota de PlayStation que prepara su regreso.
Bueno, preparar, preparar... lo que se dice preparar... más bien parece que tiene algunos problemillas y que alguien no tiene muchas intenciones de que vuelva.
¿Estarán Sonic y Mario detrás de todo esto?

MDK

La mente del genial Dave Perry y de todo el equipo de Interplay están detrás de este peculiar título que llegará pronto a PlayStation con la vitola de haber sido uno de los juegos más aclamados en PC. En breve MDK nos ofrecerá la posibilidad de comprobar si la mentalidad de los usuarios de PC coincide con la de los consoleros. Veremos.



Final Fantasy VII



Se trata de una de esas joyas que aparecen muy de cuando en cuando; uno de esos videojuegos que trascienden de su dimensión de mero entretenimiento y se convierten en una auténtica obra de arte, digna de ser admirada.

Pintura, literatura, cine, música... se dan cita en un compacto que contribuirá a convencer a los escépticos de que los videojuegos son el octavo arte.

El mes próximo, estará en la calle.

Atlantis

El continente perdido de la Atlántida va a resurgir pronto en Saturn. Este juego nos trasladará a mundos misteriosos e increíblemente bellos en los que deberemos resolver los más intrincados enigmas y salir airosos de las situaciones más complicadas. Todo ello con un único objetivo: maravillarnos .

Namco abre la quinta sucursal de su museo del videojuego.

MÁS CLÁSICOS DE NAMCO PARA TU PLAYSTATION

Sony pondrá a la venta en Noviembre la quinta entrega de su colección de clásicos «Namco Museum», que como ya sabéis recopila conversiones para PlayStation de los mejores juegos que Namco desarrolló al comienzo de la era moderna de los videojuegos.

En esta ocasión nos ofrecerán auténticas joyas de coleccionista como «Pac-Manía» (un comecocos con perspectiva tridimensional), «The Legend of Valkyrie», «Dragon Spirit» (un arcade tipo Xevious), «Baraduke» o el conocidísimo «Metro Cross».

El pack se completará con una versión mejorada de su "museo virtual".









Otro título dedicado al deporte rey.

PSYGNOSIS VUELVE AL TERRENO DE JUEGO CON «ADIDAS POWER SOCCER 2».

La compañía británica Psygnosis prepara la segunda parte de su juego «Adidas Power Soccer», cuya aparición se espera para el mes de diciembre, coincidiendo con la campaña navideña.

En «APS 2» tendréis a vuestra disposición prácticamente todos los equipos de primera división de todo el mundo, e incluirá una opción especial para disputar encuentros entre los veinte mejores. El juego estará totalmente traducido al castellano, incluso los comentarios del encuentro, que correrán a cargo del afamado locutor Jose Angel de la Casa.





Muy pronto en Game Boy.

«LA PESADILLA DE LOS PITUFOS», DE INFOGRAMES.



Gargamel ha embrujado a todos los Pitufos que están atrapados en terribles pesadillas. Sólo Fortachón se ha librado del hechizo y debe rescatar a sus amigos resolviendo los puzzles que los chicos de Infogrames le han planteado en este cartucho de plataformas, acción y 16 variados niveles. «La pesadilla de los Pitufos» estará a la venta entre noviembre y diciembre y resultará uno de los plataformas para Game Boy más completos de los últimos tiempos. En sólo dos megas se han conseguido incluir gran variedad de escenarios en los que podremos apreciar una calidad gráfica excepcional donde no faltarán niveles de scroll paralax.

La mejor estrategia se acerca a PlayStation.

LA GUERRA SE LLAMA «RED ALERT».

«Red Alert» es la segunda parte del genial «Command and Conquer» el juego de estrategia de Westwood que Virgin puso en nuestras Saturn y PlayStation hace menos de un año.

«Red Alert» recupera las grandes virtudes de «Command and Conquer» y soluciona sus defectillos añadiendo toneladas de nuevas misiones donde la variedad será la nota predominante.

Manejando nuestro particular ejército deberemos embarcarnos a la conquista del mundo sabiendo que deberemos construir y administrar nuestras bases mientras lanzamos tanques, infantería. aviación, marina y hasta espías a una larga partida de estrategia que os atrapará frente a la consola.

Ya sabéis, está a puntito de salir a la venta. Ya os avisaremos.





El Gran Slam visto por UBI Soft

JUEGA AL TENIS POR TODO EL MUNDO CON «TENNIS ARENA»





Nuestros vecinos de UBI Soft preparan el lanzamiento para el mes de noviembre de un juego de tenis para PlayStation. Su nombre será «Tennis Arena» y contendrá numerosos modos de juego, desde jugar el circuito internacional donde el jugador tendrá que tomar decisiones tácticas respecto a las cuatro competiciones en las que participará, a partidos de exhibición con posibilidad de competir hasta cuatro jugadores mediante Multi-Tap.

Podremos elegir entre diez tenistas de diversas nacionalidades y dos más secretos a los que accederemos en función de nuestros resultados. Las canchas en que tendrán lugar los partidos se encontrarán repartidas por todo el mundo: Nueva York, Egipto, Mar Rojo, París, o en el mismísimo Coliseo de Roma, y cada una tendrá sus propias características en cuanto a terreno, velocidad de juego y rebote de la pelota.

La compañía francesa está introduciendo también elementos muy atractivos como golpes especiales - tres por personaje - y un supergolpe especial.

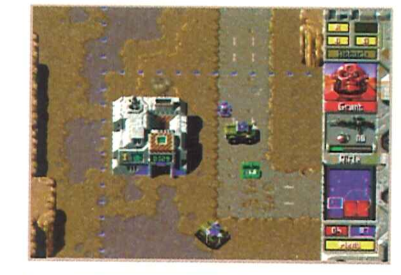
Un lamentable error de idioma.

«LUCKY LUKE» NO ESTÁ EN CASTELLANO.

En el No 72 de Hobby Consolas publicamos que el juego de Infogrames «Lucky Luke» para Super Nintendo iba a estar traducido al castellano, sin embargo, esto no ha sido así. Finalmente Infogrames tuvo problemas de espacio que subsanó borrando el idioma español de la eprom. Fuimos avisados por Nintendo con tiempo, pero por un despiste por nuestra parte, publicamos las pantallas en español y comentamos la traducción del juego como un punto positivo. Os pedimos disculpas a todos. Todo el lío ha sido culpa nuestra y en ningún caso de Nintendo. El responsable (que debía estar pensando en las vacaciones en el momento de meter la pata) ha sido castigado a copiar diez millones de veces: "Las orejas sirven para algo más que para colgarse las gafas".

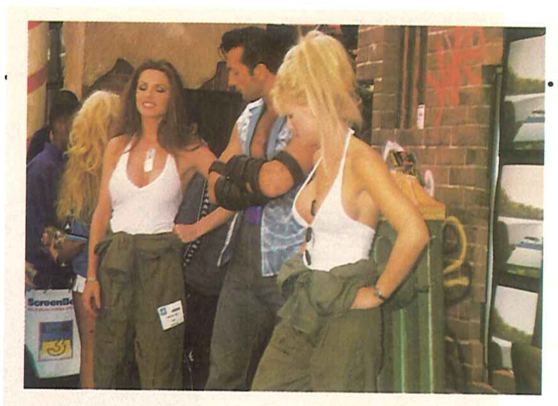
Llega el festival bélico de los Bitmap Brothers

MÁS ESTRATEGIA PARA PLAYSTATION CON «Z»





Unos de los juegos de estrategia que más éxitos ha cosechado en los ordenadores personales estará por fin disponible en su versión para PlayStation a partir de diciembre. En «Z» manejaremos a un grupo de robots que tendrán que ir conquistando distintos territorios mediante la apropiación de banderas de diversos colores. SCEE está ultimando todos los detalles de la conversión de este "hit" de los Bitmap Brothers que destila sarcasmo y buen humor por todas partes.



LA QUINTA COLUMNA

El stand de Eidos, el más visitado.

¿Qué tendrá el stand de Eidos? ¿Por qué en las dos ferias de este año ha sido el más visitado? Buena pregunta. Tal vez haya exhibido juegos muy buenos, a saber, «Tomb Raider 2», «Fighting Force»... pero es que también ha habido juegos excelentes en los stands de otras compañías. Dejadme pensar. ¡Ya lo sé! Su ubicación. Siempre ha estado en el centro de los pabellones y todo el mundo tenía que pasar obligatoriamente por él para ir a cualquier sitio... Claro que entonces sería un lugar de paso y no de parada y fonda. Allí el que entraba no salía en muchos minutos (algunos en muchas horas).

No sé... quizás contrataron a un experto en hipnotismo que nos dejaba la mente en blanco para que nos quedáramos allí más tiempo que en ningún otro stand y luego pudieran presumir de ser la compañía más popular del show... Sí, ya lo sé, parece un poco descabellado, pero no hay que descartar ninguna posibilidad.

Tal vez haya sido una cuestión de diseño: Eidos se ha hecho con un avispado arquitecto que crea espacios en los que es muy fácil entrar, pero casi imposible encontrar la salida. Eso explicaría la concentración de masas...

El caso es que también me pareció que la gente se fijaba en una espectacular moto que estaba colocada justo a la entrada del stand. Claro, ya sabéis que estos vehículos siempre llaman la atención.... Sí, ese sería el motivo.

De una cosa estoy seguro, y es de que la gente no iba a aquel lugar porque hubiera unas cuantas chicas repartiendo publicidad y haciéndose fotos con cualquier visitante. Vamos, yo creo que no. ¿Quién no se encuentra todos los días con guapísimas rubias y morenas de metro ochenta, medidas mareantes y ropa tan ajustada que parece una segunda piel? Es más, yo apenas reparé en ellas hasta que un colega inglés tuvo la amabilidad de advertirme que el carrete de mi cámara se había acabado hacía ya diez minutos, y yo seguía tirando fotos sin parar (por puras cuestiones profesionales, claro está).

En fin, que para mí sigue siendo toda una intriga el éxito de este stand. Yo, por si acaso, os muestro una foto, a ver si a vosotros se os ocurre algo...

Manuel del Campo

Mete la pelotita en el hoyo de PlayStation.

«Everybody´s Golf».





Sony tendrá listo para el mes de diciembre un simpático juego de golf para PlayStation.

Su nombre es «Everybody's Golf» y, a diferencia de otros juegos del mismo tipo, Sony ha optado por un tono divertido con gráficos al estilo de los dibujos animados, aunque manteniendo todo el realismo del deporte auténtico.

Además del modo normal, encontraremos una graciosa opción para entrenarnos en el manejo de los palos en un pequeño minigolf y mediante un tutorial con diversas lecciones básicas se nos explicarán las reglas básicas de esta relajante modalidad deportiva.



Internet online

Un coche llamado PlayStation.

Increible pero cierto. General Motors y Sony están creando un vehículo llamado "1998 Sony Limited Edition GMC Suburban" que incorporará diversos aparatos electrónicos de la compañía japonesa.

La idea es la siguiente: mientras la familia viaja en el coche camino de su casita de vacaciones, el conductor podrá ir disfrutando de buena música con el reproductor de CD´s marca SONY, el copiloto pasará el rato viendo una película en un reproductor de vídeo marca SONY, al tiempo que los ocupantes de los asientos posteriores se lo pasarán en grande echando unas partidas con la consola PlayStation marca SONY. Todos estos aparatos y los cinco monitores LCD irán incorporados al coche y cada ocupante dispondrá de sus correspondientes auriculares (marca SONY) para no molestar a los demás. Lo malo de todo esto es que General Motors ha revelado que sólo se fabricarán 100 modelos como éste.

«Final Fantasy VII» sigue batiendo records.

Tras las espectaculares cifras alcanzadas en Japón, «Final Fantasy VII» continúa batiendo records de ventas. Esta vez le ha tocado el turno a USA, donde acaba de salir y en el primer fin de semana se han vendido 330.000 unidades, desbancando el record que hasta ahora tenía «Star Fox 64».

Esto ha supuesto una recaudación de 16,5 millones de dólares, más que cualquier superproducción de Hollywood estrenada en el mismo período. Estas cifras se han alcanzado gracias a una excelente campaña de publicidad dirigida sobre todo a jóvenes de sexo masculino entre 18 y 34 años.

«Tomb Raider 2» elegido el juego más popular del ECTS.

Según una encuesta realizada por la organización del ECTS entre las revistas europeas, el juego « Tomb Raider 2» fue elegido el más popular de este evento. Entre los paises que apoyaron con mayor fuerza esta elección estaban Alemania, España y algunos estados del Este.

Llega rol del bueno y en castellano

Sega pondrá pronto a la venta «Grandia»





Tras tres años y medio de desarrollo, Sega tiene prácticamente terminado uno de sus proyectos más ambiciosos. Se trata de «Grandia», un nuevo juego de rol para Saturn que tendrá como principales atractivos un motor 3D muy depurado que permitirá disfrutar de un alto grado de detalle y una fantástica historia en la que manejaremos a seis personajes para intentar resolver el misterio de una extraña piedra conocida como "Soul Stone".

«Grandia» incorporará escenas cinemáticas y combates en tiempo real en los que se podrán realizar incluso combos y los efectos de sonido están siendo desarrollados por Skywalker Sound (la encargada de este apartado en las películas de George Lucas). «Grandia» saldrá a la venta en el mes de diciembre y, para regocijo de los roleros españoles, estará completamente traducido a nuestro idioma.

Coches, disparos y Rock 'n' Roll

Virgin lanzará en noviembre «Red Asphalt»





Algunos recordaréis «Rock 'n' Roll Racing», un juego de coches para Super Nintendo que posteriormente apareció también en Mega Drive. Pues bien, Interplay está ultimando la segunda parte de este juego, que responderá al nombre de «Red Asphalt» y nos pondrá al volante de seis tipos diferentes de coches de extravagante diseño en un entorno tridimensional de ambiente futurista, donde el objetivo será llegar a la meta sin ser destruidos.

Cada coche estará dotado con armas de alta tecnología, como proyectiles de antimateria, escudos repulsores y succionadores de energía, que podremos ir mejorando mientras corremos por los 24 circuitos que contendrá la versión final del juego. «Red Asphalt» incluirá una opción para dos jugadores conectados mediante Link cable.



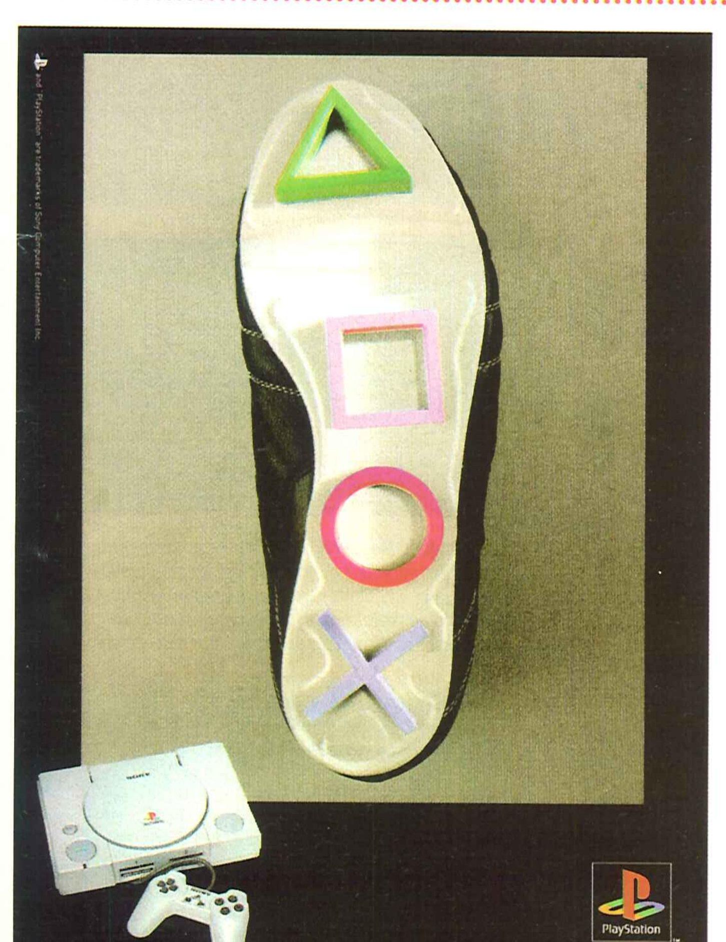
Espectacular presentación de los próximos lanzamientos del sello británico en el Circuito del Jarama.

LA GRAN CARRERA DE PSYGNOSIS.

Los chicos de Psygnosis están que no paran desde que crearon su filial en España hace escasos meses. En esta ocasión nos sorprendieron con una espectacular presentación de sus lanzamientos para este año - «Colony Wars», «G-Police», «Overboard», «Shadow Master», «Power Socccer 2» y, por supuesto, «F-1» - en el Circuito de Velocidad del Jarama. Precisamente con la excusa de este último título, organizaron una divertida competición automovilística entre los presentes, que contamos con la inestimable ayuda de la Escuela de Pilotos de Emilio de Villota. Allí estuvimos durante todo el día demostrando, unos mejor que otros, nuestras dotes como pilotos de cars, turismos y hasta Fórmula de Iniciación, con los espectaculares monoplazas que veis en estas imágenes. No hace falta que os digamos que lo pasamos en grande y además no estrellamos ninguno de los coches que pusieron a nuestra disposición. Todo un logro para muchos de los que estábamos allí.



Aquí podéis ver a todos los participantes de esta divertida competición organizada por Psygnosis en el Circuito del Jarama, junto con algunos de los miembros la Escuela de Pilotos de Emilio de Villota.



Con sponsorización oficial y una espectacular campaña publicitaria.

PLAYSTATION ENTRA EN LA LIGA DE CAMPEONES



UEFA CHAMPIONS LEAGUE

Seguro que el pasado 17 de Septiembre, durante la retransmisión de los partidos de fútbol de la Champions League del Real Madrid y el Barcelona, alucinásteis con un espectacular spot publicitario de PlayStation y con la presencia del nombre de la máquina en las vallas publicitarias del estadio Santiago Bernabéu.

La razón es que Sony Europa se ha convertido en patrocinador oficial de esta competición y con este motivo ha comenzado una gigantesca campaña publicitaria basada en una serie de ideas que relacionan directamente el fútbol y la marca PlayStation.

Si pudisteis ver el anuncio televisivo, comprobaríais que es todo un prodigio técnico y muy imaginativo, repleto de secuencias impactantes. Pues este spot será el buque insignia de una campaña que se prolongará durante toda la Liga de Campeones y que se basará en los cuatro símbolos que aparecen en el mando de la máquina, como representación del poder de PlayStation.

Una nueva demostración de la fuerza de Sony y su PlayStation.

«Resident Evil, Director's Cut», «Marvel Superheroes» y «Street Fighter EX Plus»: se preparan para arrasar en PlayStation.

CAPCOM SIGUE EN LA LUCHA

Marvel Superheroes: *Spiderman, El Capitán América, El Hombre de Hierro, la Cosa... hasta diez demoledores personajes ese medirán en trepidantes combates al más puro estilo Capcom. Golpes especiales y sprites a tutiplén.*







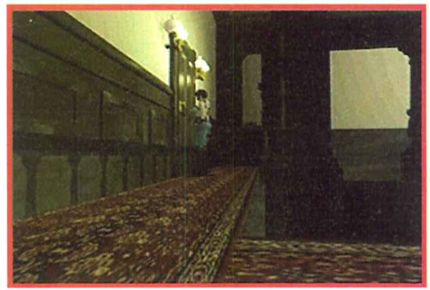
Virgin, encargada de la distribución de productos de Capcom en España, va a traer muy pronto tres juegazos de esos de quitarse el sombrero. Podemos empezar con «Resident Evil, Director's Cut» que, como ya os hemos comentado en otras ocasiones, es una versión extendida de la terrorífica aventura de Capcom. El juego contará con tres modos. El primero de ellos es el tradicional, réplica exacta del primer «Resident Evil»; el segundo es el mismo juego pero muchísimo más fácil y el tercero es una remezcla en la que encontraremos nuevas cámaras que ofrecen perspectivas diferentes, nuevos vestuarios de los protagonistas, un nivel de dificultad agónico, más criaturas y algunas escenas inéditas. Interesante, tanto para quienes aún no hayan probado las excelencias de este juego, como para sus muchos incondicionales.

Para continuar podemos hablar del extra clásico «Street Fighter», que tras algún tiempo de descanso regresa dispuesto a convertirse nuevamente en el número uno de la lucha: polígonos, texturas y ambiente 3D para modernizar su tradicional esquema de sprites. Un adelanto: su nueva imagen os dejará a todos boquiabiertos porque, además de ofrecer un fastuosos escenarios y alucinantes personajes tridimensionales, se moverá con una velocidad pocas veces vista en un juego con personajes poligonales. Además, incluirá 19 luchadores, entre los que estarán los de siempre más numerosas caras nuevas. Una pasada, vamos.

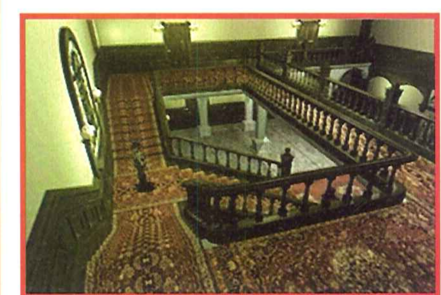
Terminamos con «Marvel Superheroes», un juego de lucha al más puro estilo Capcom que tira de los sprites gigantescos y del atractivo de populares superhéroes para meterse en el bolsillo a los fanáticos del género. Todo esto, antes de Navidad. Pero no se ha confirmado exactamente cuándo.

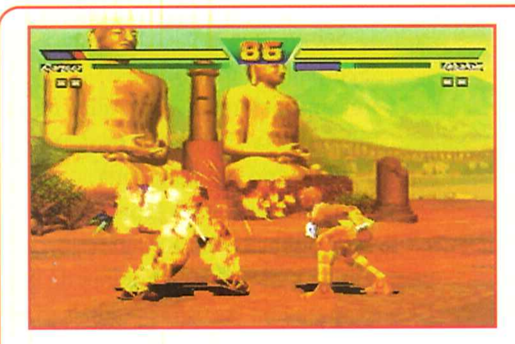






Resident Evil Director`s Cut: *Estas imágenes pertenecen todas al principio del juego. En ellas podéis ver -si habéis jugado a la primera versión- el cambio de vestuario de los personajes y las nuevas posiciones de las cámaras que siguen la acción.*







Street Fighter EX: *Fijaos en el diseño poligonal de los personajes y en la perfección del entorno 3D. Pues además resultará tan jugable como siempre y contará con modos de juego para aburrir. Atentos: vuelve el mito Street Fighter.*







Bit Managers reconocidos en todo el mundo: *Como ya os hemos informado, la compañía catalana está realizando por encargo de Acclaim un «Turok» para Game Boy. El juego va a ser una mezcla de plataformas clásicas y acción en el que encontraremos un gigantesco T-Rex que ocupará tres cuartos de la pantalla, y un Turok capaz de nadar, escalar, trepar, agarrarse a las plataformas con las manos, reptar y disparar con todo y desde cualquier posición. Los chicos de Bit Managers presumen, no sin razón, de que Acclaim los haya elegido ¡¡¡entre otros 40 grupos de programación de todo el mundo!!!*

Sega Saturn llega la primera a China: *Saturn ha sido la primera consola de 32 bits en ponerse a la venta en la China. El precio de la consola rondará las 40.000 pts, lo que supone varias veces el salario medio chino, convirtiendo a Saturn en un auténtico artículo de lujo.*

Ya se trabaja en la segunda parte de «Mario 64»: *Aunque se ha confirmado el comienzo de los trabajos de desarrollo, poco más se ha dicho sobre la segunda parte del genial «Super Mario 64». Eso sí, se habla de un posible modo para dos jugadores con el regreso de Luigui y de la aparición del juego para 64DD.*

La ventas de PlayStation fuera de Japón y USA: *Sony Computer ha realizado un estudio de las ventas de su consola en Europa y Australia hasta finales de Junio, el cual ha sido publicado en la prestigiosa revista británica CTW. En ese estudio se pone de manifiesto que el país donde PlayStation ha obtenido un mayor éxito ha sido el Reino Unido, donde se han vendido 1.031.000 consolas. Le siguen Francia (711 mil) y Alemania(625 mil). España se encuentra en sexta posición con 157 mil PlayStation, detrás de Australia (183 mil) e Italia (168 mil). Por detrás de España se encuentran Escandinavia (145 mil) y Benelux (140 mil). En cuanto a número de juegos España con sus 744 mil CDs vendidos baja, curiosamente, a la octava posición, viendose claramente superada por Australia y el Benelux, donde se han vendido, respectivamente, 1.229.000 y 1.054.000 juegos. En Gran Bretaña se vendieron hasta la fecha del estudio casi 4 millones y medio de juegos.*

Diversión terrorífica en PlayStation.
«CASTLEVANIA X» Y «POY-POY», DOS BOMBAZOS DE KONAMI.



«Castlevania X»

Konami lanzará al mercado en Diciembre dos auténticos hits.

El primero de ellos es la esperada continuación de la veterana saga «Castlevania», que aparecerá bajo el sugerente nombre de «Castlevania X: Simphony of Night». La trama nos hará encarnar al noble Alucard, el hijo de Drácula que ya apareciera en «Castlevania III», en su cruzada personal contra las fuerzas de la oscuridad que se albergan en un tenebroso castillo. Genial.


«Castlevania X»


«Castlevania X»


«Poy-Poy»


«Poy-Poy»

El segundo juego llevará por nombre «Poy-Poy» y que en Japón está obteniendo un gran éxito gracias a la increible adicción de su modo multijugador. El juego consistirá, entre otras cosas, en lanzar a los demás contrincantes todos los objetos que se nos pongan por delante, como troncos, piedras, bombas e incluso otros jugadores.

«Tetris Plus», «Donkey Kong Land» y «Hércules».
GAME BOY ESTÁ PLETÓRICA.



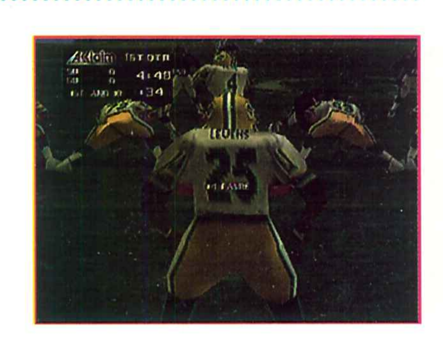
Nintendo quiere que su pequeña portátil esté a tono para estas Navidades, por lo que ha preparado tres lanzamientos antológicos que estarán listos en el mes de noviembre para uso y disfrute de los usuarios de Game Boy.

El primero de ellos es «Tetris Plus», un "remake" del vitoreado «Tetris» con novedades tan importantes como un nuevo modo de juego realmente absorbente, una pila para salvar partidas y la posibilidad de generar nuestros propios puzzles.

Por otro lado está el regreso de Donkey Kong con el esperado «Donkey Kong Land 3», un cartucho que retomará la línea de anteriores entregas para ofrecernos un desarrollo muy similar a lo que pudimos disfrutar en «DKC3» de Super Nintendo.

Para terminar tendremos las aventuras de «Hércules» según THQ. Se trata de un juego de plataformas y acción donde a lo largo de nueve niveles tendremos que vernos las caras con los monstruos del averno. No sabemos si tendrá algún parecido con la versión para PSX.

«NFL QBC'98», el simulador deportivo más real de Acclaim
EL FÚTBOL AMERICANO LLEGA A NINTENDO 64



Acclaim tiene ya listo el nuevo programa desarrollado por la compañía de programación Iguana.

Los conocidos creadores de «Turok» nos ofrecerán en breve un excelente simulador de rugby que reflejará como ningún otro las posibilidades de este duro deporte, gracias al increíble realismo que han logrado imprimir a cada jugada. «NFL Quarterback Club 98» será además el primer juego que ofrecerá una resolución en pantalla de 640x480 pixels, es decir, la mayor alcanzada en el mundo de las consolas hasta el momento.

Si os gusta esto del fútbol americano, no perdáis de vista este cartucho.

ECTS ´97



EUROPA EN JUEGO

Los videojuegos están atravesando un momento dulce. Y todo el mundo tiene esto muy claro. Porque... ¿podéis creeros que tras el reciente E3 celebrado en Atlanta, apenas tres meses después las compañías de software tengan ya cosas nuevas que enseñar? Pues así fue. En esta nueva edición del European Computer Trade Show celebrada en Londres durante los días 7, 8 y 9 de Septiembre, todos pudimos asistir a la presentación de nuevos e impactantes títulos que están aún en desarrollo pero que se convertirán, sin duda, en las primeras estrellas del 98. La rueda parece no querer detenerse...

Los Outsiders

SPACE CIRCUS
Entretenimiento espacial



Este sensacional juego de Infogrames para N64 se ha destapado como uno de los posibles cracks de la próxima temporada. «Space Circus» consistirá en una curiosa y original aventura ambientada en un circo futurista y su desarrollo será totalmente novedoso y sorprendente. En cuanto a su realización técnica, lo poco que hemos podido ver nos ha parecido alucinante y en Infogrames ya hablan de que es el más cualificado candidato para suceder a «Mario 64». Sin nada falla, este juego verá la luz a principios del 98.









MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES
Sub Zero es la estrella



La serie «Mortal Kombat» dará un giro sorprendente con este juego que nos presentará una curiosa mezcla de "beat´em up" y RPG protagonizado por uno de los clásicos de la saga, Sub Zero.

El ninja de hielo recorrerá diferentes parajes enfrentándose a multitud de enemigos (alguno de sobra conocido) y utilizando los numerosos items, pociones y hechizos que encuentre en su camino. En el juego se incluirán también muchos minutos de Full Motion Video, así como una potente banda sonora. Aún no tiene fecha de lanzamiento, pero puede que esté para finales de año.



ONE
La revelación
Uno frente a todos

La desconocida compañía ASC Games se ha sacado de la manga un prometedor juego llamado, simplemente, «One». Tras este escueto título se esconde un espectacular programa de impecable factura técnica que apuesta por la acción más pura y salvaje. El protagonista es John Cain, un guerro cuyo brazo izquierdo ha sido convertido en un arma mortal y que deberá enfrentarse a todo un tropel de enemigos en un mundo futurista. Explosiones, saltos, combates, armas increíbles y ni un sólo segundo de respiro serán sus puntos fuertes.





TOMB RAIDER 2
El más esperado
Lara sigue siendo la Reina

Una vez más, como sucedió en el E3, Lara Croft fue la reina absoluta de la feria. No sólo porque su segunda parte está ya casi lista y pudimos ver más niveles del juego y alucinar con la calidad del que será uno de los bombazos de año, sino porque la propia Lara estuvo en persona en este evento organizando un revuelo de aúpa. Ni las mismísimas Spice Girls, que también estuvieron por allí, acapararon tanta atención.

Y es que no cabe duda de que Lara es hoy por hoy la estrella más rutilante del universo de los videojuegos.



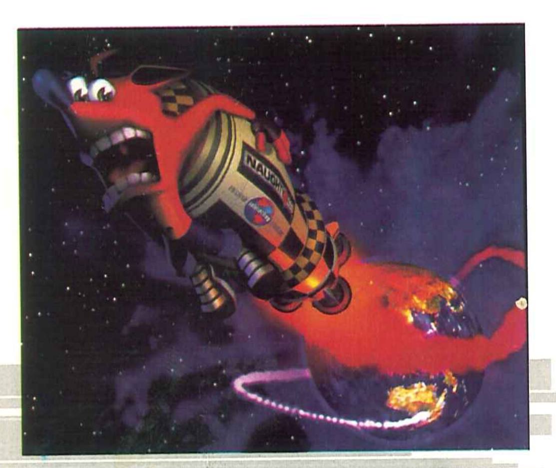


Un stand inmenso, un catálogo de juegos interminable y varios títulos

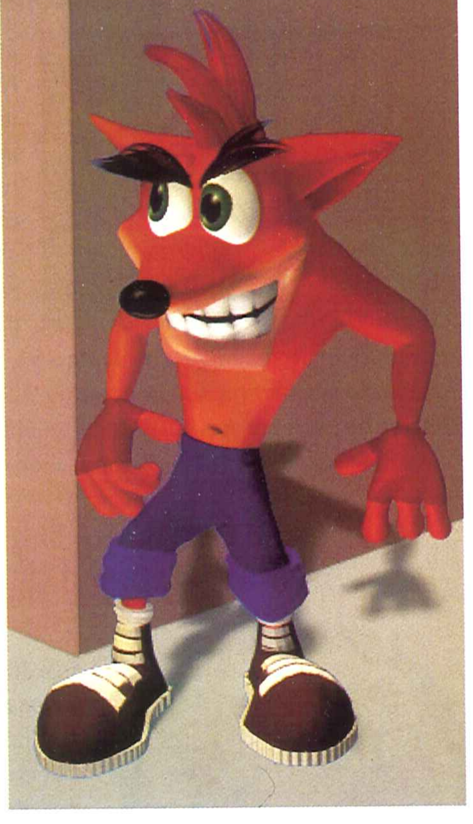
SONY La gran dominante

CRASH BANDICOOT 2

La estrella de Sony


«Crash Bandicoot 2» aterrizará (si puede) en el mercado español durante el mes de Diciembre. Este divertido marsupial nos tiene preparadas un montón de sorpresas.

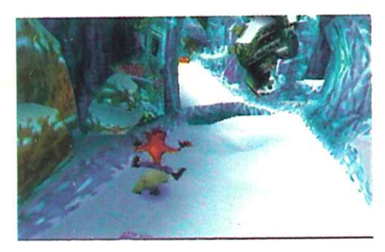
El regreso de la mascota más simpática de PlayStation está al caer. Los chicos de Naughty Dog están completando un trabajo excepcional, no sólo a nivel técnico, (un apartado que a primera vista ya resulta impresionante), sino también en cuanto a posibilidades y sorpresas dentro del juego. Pero mejor dejemos que sea el propio Jason Rubin, responsable de este magistral título, quien nos hable de «Crash Bandicoot 2».











Una de las cosas nuevas que hemos hecho ha sido incluir un mayor abanico de posibilidades respecto a lo que tienes que conseguir en el juego. No se trata de encender la consola empezar al jugar y punto.

Esta vez hemos dotado al juego de una jugabilidad variable que permite a los jugadores menos hábiles disfrutar y llegar muy lejos, gracias en parte a que las primeras fases no son muy complicadas,y a los jugadores más expertos encontrar fases secretas e intentar completar el juego en toda su magnitud, algo que puedo adelantaros resultará bastante difícil. De este modo cualquier jugador podrá disfrutar con esta aventura.

¿Entonces habéis cambiado el desarrollo del juego con respecto a la primera parte?

En parte sí. Ahora toda la aventura estará dividida en mundos. En el primer mundo, por ejemplo, el jugador podrá optar entre cinco puertas diferentes que le llevarán a otras tantas fases. En cada una de ellas deberá hallar el correspondiente cristal.

Para conseguir entrar en el siguiente mundo...

No exactamente, si tú consigues el cristal ganarás en ese nivel, pero no es necesario para acceder a otro mundo. Además está vez hemos hecho un gran cambio respecto al primer «Crash». Ahora el jugador podrá salvar el juego en cualquier momento. No será necesario hacer nada, ni encontrar nada, ni hablar con nadie. En cualquier momento, el jugador puede pulsar la pausa y salvar el juego. Es un gran ventaja con respecto al anterior juego.

¿Qué hay de nuevo acerca de Crash?

Bueno, como puedes ver ahora tiene muchas más animaciones y movimientos que en la primera parte. Ahora puede gatear, arrastrarse e incluso saltar como David Lee Roth.

Sus posibilidades han aumentado notablemente en esta segunda parte. Además, habrá algunos supermovimientos para los buenos jugadores que serán una combinación de las animaciones más simples.

Y creo que también podrá volar...

Sí, podrá volar gracias a un Jet Pack que se acoplará en su espalda, y también le veremos hacer Jet Sky. Esta segunda parte tendrá alrededor de 10 veces más animaciones que la primera parte, unos 5.000 frames más.

Así como una más alta resolución...

Por supuesto, una resolución mayor, más texturas, más colores, mip mapping mediante software...

Se ve que ahora conocéis mejor las posibilidades de PlayStation.

Claro que sí, eso es un aspecto fundamental. Le hemos sacado mucho más partido a PlayStation. Además esta vez hemos trabajado con más tiempo, y hemos hecho realmente lo que hemos querido. Además, la experiencia es un grado.





BUSHIDO BLADE



La lucha más real





Tras su primera experiencia en el género de la lucha con «Tobal», Squaresoft vuelve a probar fortuna con un proyecto más arriesgado e innovador. Por primera vez en la historia de los videojuegos nos encontraremos con un simulador de lucha real con todo lo que ello conlleva. Se acabaron las barras de energía o los limites de tiempo. Para vencer hay que propinar un golpe lo suficientemente dañino como para acabar con la resistencia del rival.

Para ello los luchadores contarán con diferentes tipos de armas, como katanas, espadas o cuchillos, así como una gran variedad en cuanto a estilo y técnicas de lucha.

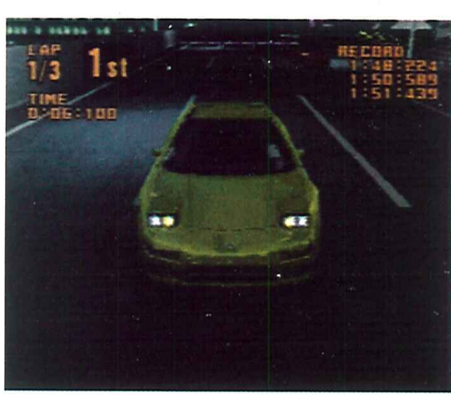
Habrá total libertad en los desplazamientos y nos encontraremos sorpresas como el Modo Historia, toda una aventura en la que además de enfrentarse con los otros luchadores, será necesario defenderse de los ataques de grupos de atacantes.Todo ello, por supuesto, con una excelente realización técnica.

Desde luego, la lucha cobrará una nueva dimensión cuando aparezca este juego a principios del próximo año.

GRAN TURISMO

Coches de lujo para PlayStation





El equipo de desarrollo de Sony está trabajando a conciencia en un atractivo juego de coches del cual sus creadores aseguran se convertirá en el mejor en su género. En «Gran Turismo» Sony está utilizando las últimas técnicas en cuanto a diseño y realización de los elementos en pantalla, así como las destinadas a reflejar el comportamiento de los coches en carrera. El jugador podrá elegir entre 40 conocidos modelos deportivos a los que podrá realizar los pertinentes ajustes para adaptarlos a cualquier tipo de conducción. Este juego pretende sobresalir en todos sus aspectos, de ahí que no sólo destaque su excepcional aspecto, sino que se están incluyendo todo tipo de opciones y modos de juego con el fin de ofrecer a los usuarios posibilidades infinitas.

No hay duda de que se trata de uno de los grandes títulos para el próximo año.



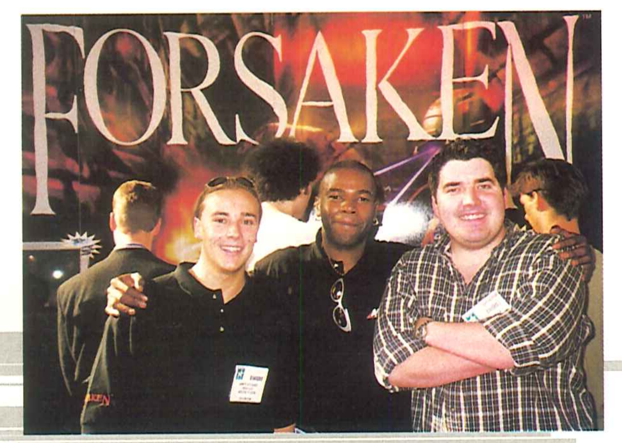
ACCLAIM

Con versiones más avanzadas de sus tres grandes títulos, mantuvo

Un valor seguro

FORSAKEN

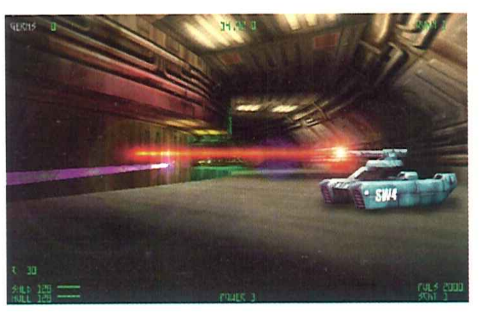
Pánico en el túnel



Aquí tenéis una buena representación del equipo de Probe, quienes se están encargando de realizar los juegos «Batman & Robin» y «Forsaken». Como veis, deben estar muy satisfechos de su trabajo.





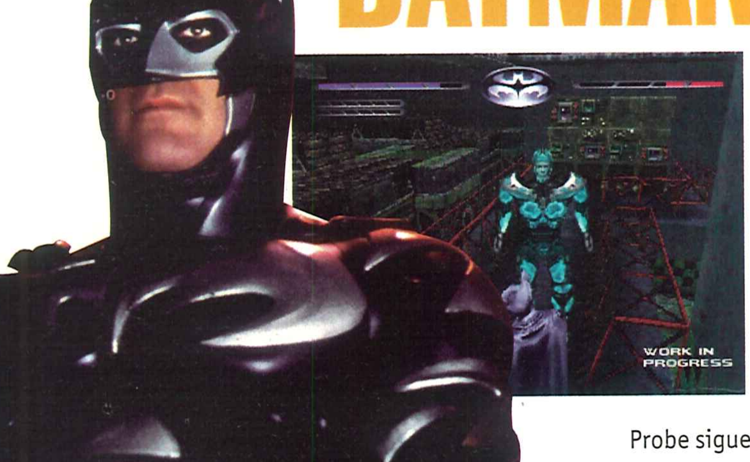


Acclaim está cuidando este juego como oro en paño. Y no es para menos, ya que nos encontramos ante uno de los títulos más prometedores del momento, que creará un nuevo estilo dentro de las aventuras en perspectiva subjetiva. Bueno, en realidad ya habíamos visto algo similar en «Tunnel B-1», pero esta vez se trata de un juego superior con una realización técnica de lujo, mil caminos diferentes para movernos con nuestra nave a través de sinuosos e interminables túneles y la pertinente combinación de estrategia y acción trepidante. Además, habrá opción para dos jugadores en versión PlayStation y para cuatro en N64.

Ambas versiones saldrán a la venta en la primera mitad del 98.

BATMAN & ROBIN

El héroe del año

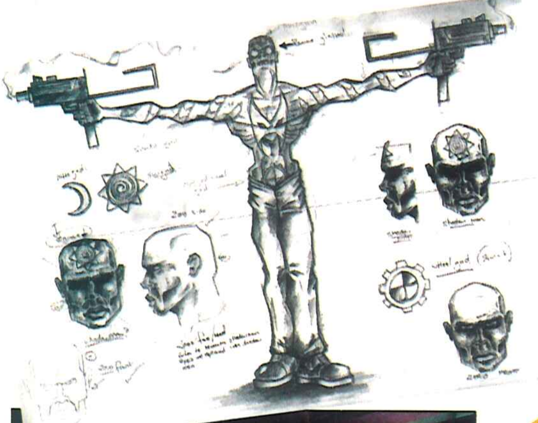






Probe sigue viento en popa con su conversión peliculera de «Batman y Robin». En Londres pudimos ver que el juego ya está tomando la forma definitiva, aunque habrá que esperar hasta principios del año que viene para que se produzca su lanzamiento en nuestro país y en toda Europa. Ya sabéis que este juego nos planteará una atractiva aventura en 3-D en la que podremos manejar a Batman, Robin o Batgirl y utilizar algunos de sus clásicos bat-artilugios, incluido el famoso Batmóvil. En el juego, que transcurrirá en Gotham City, veremos a todos los enemigos que aparecen de la película.

sin problema su status de compañía estrella dentro del sector.







SHADOW MAN

De entre los muertos

En el reportaje del último E3 ya os adelantamos algo de este juego, pero por aquel entonces todo era "top secret". Pero por fin en el ECTS se pudo ver una beta del juego y la verdad es que es una auténtica pasada.

El grupo de programación Iguana (los de «Turok») están trabajando muy en serio en este lanzamiento, cuya primera versión para PC no tardará en ser editada. Los juegos para PlayStation y N64 no llegarán hasta el 98.

«Shadow Man» ofrecerá una aventura 3D en tercera persona, con un desarrollo revolucionario por su complejidad y realismo. El protagonista de la historia es un asesino a sueldo que, por caprichos del destino, se convierte en un zombie con asombrosos poderes. Durante la aventura se abrirán ante el jugador multitud de posibilidades sin limitarse al simple enfrentamiento con los enemigos.

Sus próximos lanzamientos serán éxitos seguros

SEGA

Firme promesa

Presentación por todo lo alto

Sega no instaló stand en el Olympia de Londres -recinto en el que se celebró este ECTS- pero se desquitó con una espectacular presentación de sus productos en el estadio de fútbol del Chelsea. Allí pudimos disfrutar de un entretenido espectáculo cuya estrella fue un atractivo vídeo con los próximos lanzamientos para Saturn, algunos ya conocidos, como «Sega Touring Car» o «World Wide Soccer 98» y otros totalmente nuevos como «Burning Rangers» de Sonic Team, «House of the Dead» o «Steep Slope Sliders», todo ello aderezado con la presencia de las encantadoras "Cheerleaders" de Sega. Después, fiesta por todo lo alto con la posibilidad de disfrutar con los últimos arcades de esta compañía.



Malcolm Miller, Director General de Sega Europa, fue el encargado de realizar la presentación de esta fiesta.

En el pequeño pero coqueto estadio del Chelsea, Sega realizó una espectacular presentación de sus próximos lanzamientos. Las estrellas, además de los propios juegos, fueron las Cheerleaders.

Burning Ranger



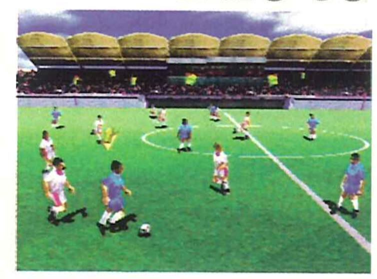
Este título está siendo realizado por Sonic Team, el grupo que programó el genial Nights.

Steep Slope Sliders



Un juego que será lanzado con la ocasión de las próximas Olimpiadas de Invierno

WWS 98



La segunda entrega del sensacional juego de fútbol de Sega llegará muy pronto.

VIRGIN

Un stand espectacular repleto de sorpresas y un puñado de

La más potente

RESIDENT EVIL 2

Terrorífico regreso

Después del amago del E3 en el que se presentó la pseudosecuela denominada «The Director´s Cut», Virgin presentó finalmente la esperada segunda parte de uno de los juegos más exitosos de los últimos tiempos.

Ni qué decir tiene que la única copia expuesta en el show fue uno de los puntos más visitados por el público asistente y en ella pudimos comprobar que «Resident Evil 2» llegará cargado de novedades. Empezando por los dos nuevos protagonistas, Leon Walker y Claire Redfield, encontraremos también mejoras en los gráficos y en el sonido y una ambientación más terrórifica aún que en la primera parte. Y, por supuesto, nuevos enemigos, armas, enigmas... Una explosiva segunda parte para la que, eso sí, habrá que esperar hasta el 98.









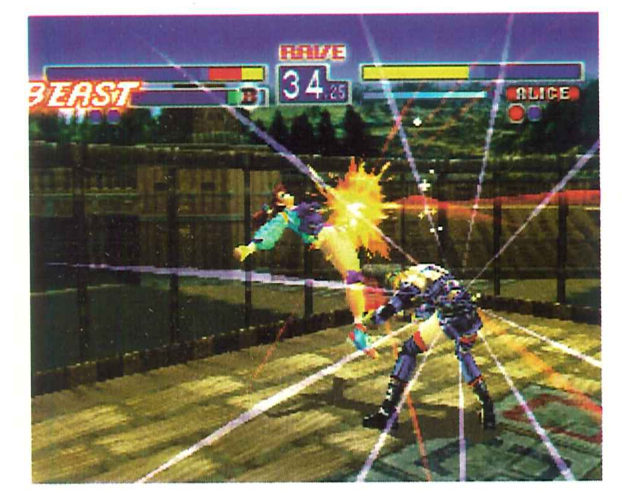


BEAST

El día de la bestia









Es tal la cantidad y calidad de los juegos de lucha existentes, que resulta difícil que alguno nos llame la atención.

«Beast» lo ha hecho gracias a su original planteamiento y a su extraordinaria realización técnica. En este juego cada personaje podrá transformarse en la bestia que lleva dentro y cambiar sus técnicas y su modo de lucha durante el combate. Contará además con un sistema de control personalizable y diferentes modos de juego en los que sorprende la facilidad con la que la máquina ajusta la dificultad dependiendo del jugador que tenga enfrete.

Está siendo desarrollado por Hudson Soft y puede que nos llegue entre Diciembre y Enero.

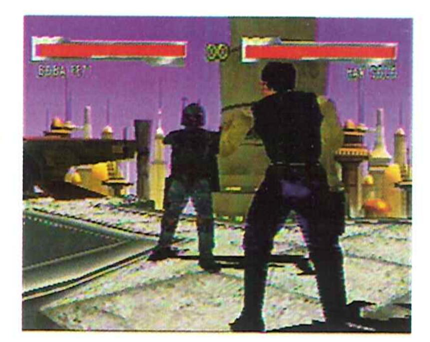
MASTER OF TERAS KASI

Que la fueza te acompañe

Un original torneo de lucha en el que los protagonistas serán nada menos que los héroes de la trilogía de "La Guerra de las Galaxias". Imaginaos lo que será luchar con Luke Skywalker, Han Solo, La princesa Leia, Chewbacca o el mismísimo Darth Vader. Cuando menos, atractivo ¿no creéis?



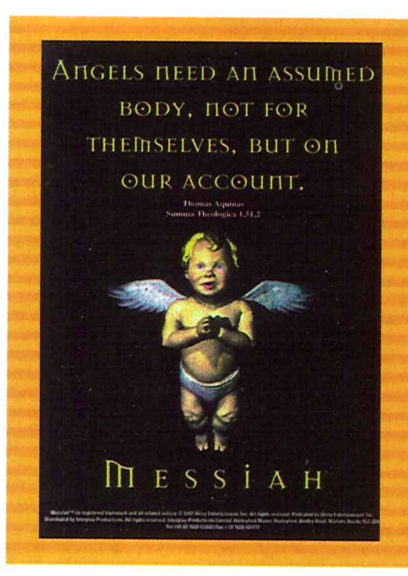






¿«BLADE RUNNER» EN EL 98?

Fue una de las grandes atracciones de la feria dentro del apartado PC, pero en los pasillos corrió un rumor insistente: su posible conversión a PlayStation para el 98. Ya veremos.



MESSIAH, ¿ANGEL O DEMONIO?

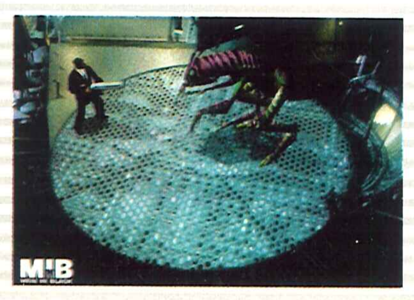
Esta sigue siendo una de las grandes incógnitas del año desde que Mr. Dave Perry la anunció en Atlanta. Y la otra es cuándo podremos disfrutar de este juego en PlayStation. Se dice que pronto. Eso esperamos.

MEN IN BLACK

La sorpresa

Dispuestos a proteger tu consola





Fue como esos fichajes de última hora que se producen en el fútbol. Gremlin se presentó en el ECTS con la licencia bajo el brazo de una de las películas más taquilleras del año. El juego saldrá el año que viene para PlayStation y, por lo que sabemos, nos ofrecerá una espectacular aventura 3D en tercera persona en la que no faltarán los combates cuerpo a cuerpo, la utilización de todo tipo de armas y grandes dosis de estrategia. El jugador podrá controlar al agente K (Tommy Lee Jones) al agente J (Will Smith) o a la agente L (Linda Fiorentino). No os preocupéis, no lo perderemos de vista.



VUELVE FOX McCLOUD Y TODOS SUS COMPAÑEROS DEL POPULAR ESCUADRÓN STARWING EN LA MÁS ALUCINANTE DE TODAS SUS AVENTURAS:

- ESCENARIOS CINEMATOGRÁFICOS EN 3D.
- HASTA CUATRO JUGADORES.
- INCLUYE, RUMBLE PAK UN NUEVO Y REVOLUCIONARIO ACCESORIO QUE EMITE EN EL MANDO DE CONTROL LAS VIBRACIONES PRODUCIDAS POR EL JUEGO.

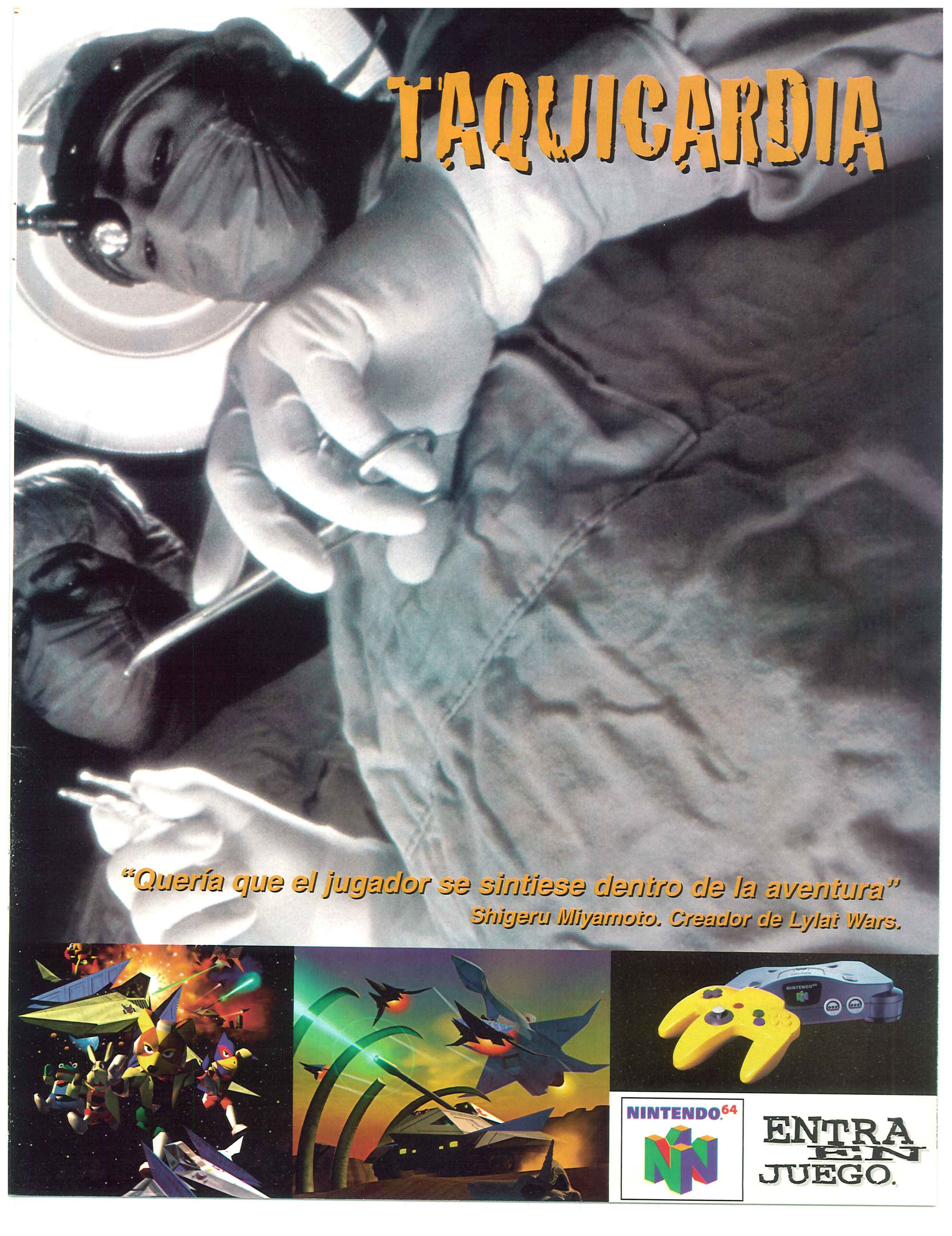
UNA EXPERIENCIA NO APTA PARA CARDIACOS.





4 Jugadores




TAQUICARDIA
"Quería que el jugador se sintiese dentro de la aventura"
Shigeru Miyamoto. Creador de Lylat Wars.
NINTENDO64
ENTRA EN JUEGO.



EA SPORTS

Como cada año, la sección deportiva de Electronic Arts nos presenta las nuevas versiones de sus juegos. Pero en esta ocasión este evento tiene un carácter especial. No sólo estamos ante las mejores entregas de cada modalidad, sino que para el esperado «FIFA 98», EA Sports se ha hecho con los servicios del futbolista español más carismático del momento: Raúl. Sin duda, Electronic Arts va a apostar muy fuerte.

FIFA 98. Rumbo al mundial.

EL MEJOR FICHAJE DE LA TEMPORADA.

EA Sports está trabajando a conciencia para sacar fruto de su experiencia acumulada durante los últimos años y completar el mejor juego de fútbol que se haya visto jamás.

De momento -a pesar de que está previsto que «FIFA 98» salga el próximo mes de Noviembre- hemos podido ver tan sólo una versión del juego sin finalizar, pero ya nos ha causado una excelente impresión. Así, nos hemos encontrado con un renovadísimo apartado gráfico que superará con creces todo lo visto en anteriores entregas: los jugadores se ven más detallados, se mueven con mayor realismo y las réplicas de los más famosos estadios del mundo son impresionantes.

Por otro lado, EA parece estar cumpliendo con su promesa de mejorar un control que dio mucho que hablar en la anterior entrega. Como hemos podido comprobar, el problema de que el balón no se desplace hasta que se suelte el botón ha pasado a mejor vida y ahora se ofrece un control mucho más sencillo y directo. Una mejora que seguro agradecerán los que gustan de un estilo de juego más cercano al arcade.

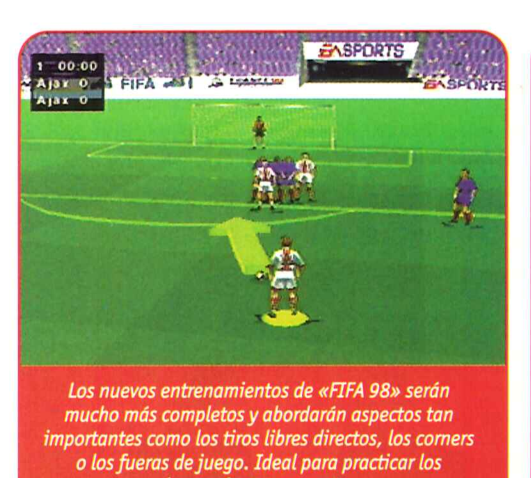
Pero la cosa no acaba aquí. Además de la inclusión de todas la selecciones nacionales y clubs de las mejores ligas del mundo con todas sus plantillas reales y actualizadas, el juego contará con nuevas opciones como son los traspasos de jugadores entre clubs (con cláusulas de rescisión incluidas), entrenamientos más completos o mayor variedad de opciones tácticas.

Con todos estos alicientes, podéis estar seguros de que «FIFA 98» volverá a convertirse en el punto de referencia obligado para los amantes del mejor fútbol consolero.





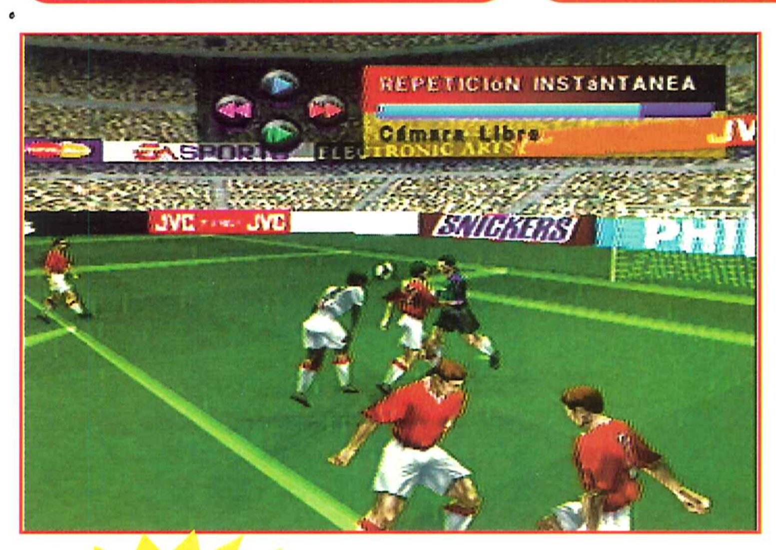
El juego presenta las plantillas de los clubes y selecciones nacionales de la temporada 96-97. Pero eso no será ningún problema ya que podremos crear a los jugadores que queramos y actualizar los equipos al cien por cien.



Los nuevos entrenamientos de «FIFA 98» serán mucho más completos y abordarán aspectos tan importantes como los tiros libres directos, los corners o los fueras de juego. Ideal para practicar los lanzamientos a puerta.



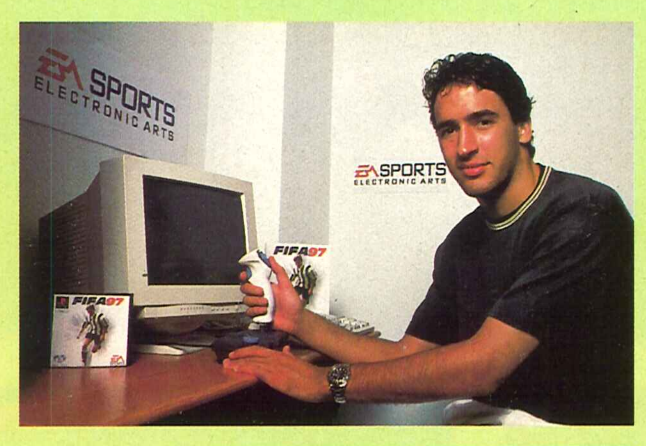
EA Sports ha incluido las réplicas de los mejores estadios de fútbol del mundo: Santiago Bernabéu, Maracaná, Olímpico de Roma... Incluso podremos disfrutar de imágenes de vídeo de las ciudades en las que se encuentran estos estadios.





ENTREVISTA EXCLUSIVA

Estuvimos con EA y el joven jugador durante la sesión fotográfica.
RAÚL APARECERÁ EN LA CARÁTULA DE «FIFA 98».





Como ya os adelantamos el mes pasado, Raúl cederá su imagen para la carátula de «FIFA 98». Hobby Consolas fue invitada a la sesión fotográfica que se realizó con tal fin y, aunque se desconoce aún cuál será la imagen definitiva, seguramente veremos a Raúl en una pose similar a alguna de estas.

Con tan sólo 20 años recién cumplidos, Raúl es ya toda una estrella del fútbol mundial. No es nada extraño, por tanto, que Electronic Arts le haya elegido a él para aparecer en la carátula de las ediciones española y sudamericana del próximo «FIFA 98».

Sin embargo, a pesar de ser un auténtico ídolo para miles y miles de aficionados, Raúl González Blanco es una persona de lo más normal a quien le gusta, como a todo hijo de vecino, divertirse con sus amigos y, por qué no, echarse unas partidas de vez en cuando a las consolas. Así pudimos comprobarlo en la charla que mantuvimos con él en la sesión fotográfica que tuvo lugar en la Ciudad Deportiva del Real Madrid.

¿Te gusta jugar a las consolas?

Por supuesto, ¿A quién no? Reconozco que no soy un fanático, pero sí me gusta echar unas partidas de vez en cuando.

¿Con quién sueles jugar?

Sobre todo con Alvaro, que es uno de mis mejores amigos en el Madrid. Lo que pasa es que este último año, con su lesión y todo eso, hemos tenido menos oportunidades. Pero desde luego es un buen entretenimiento en las concentraciones. Y no sólo para nosotros, Seedorf y Roberto Carlos se pasan todo el día en la habitación con las maquinitas.

Supongo que sobre todo te gustarán los juegos de fútbol...

Sí, claro, cuando EA contactó conmigo estuve jugando un buen rato al «FIFA 97». Pero también me gustan los juegos de baloncesto.

Quizás pronto seas todo un experto...

No, no creo. Me gustan las consolas, pero para jugar durante un rato. Tienen mucho peligro ► ► ► ► ►

porque puedes acabar viciado. Además, como no le doy mucho, me fastidia bastante cada vez que me pilla uno de estos y me mete siete u ocho goles.

Bueno, a ver si ahora con esto del «FIFA» le vas a coger el gustillo y se te va olvidar jugar al fútbol de verdad.

(Risas) No, no creo que llegue a tanto. Pero de vez en cuando sí que apetece jugar un rato. A veces en las concentraciones nos reunimos seis o siete y hacemos pequeños torneos. Es divertido, porque te entretienes y nos picamos entre nosotros. Lo pasamos bien.

¿Te pareció difícil «FIFA»?

Hombre, al principio un poco, pero eso es como todo, después de tres o cuatro partidos no es muy complicado.

Además es una gozada poder jugar con los clubs y los jugadores más importantes del mundo. Por cierto, sabes que que a ti te colocaron como centrocampista defensivo en la pasada entrega de «FIFA».

Sí, ya me fijé, pero lo que más me extrañó fue mi nombre, eso de "T. Raul". No sé de dónde se sacarían la T.

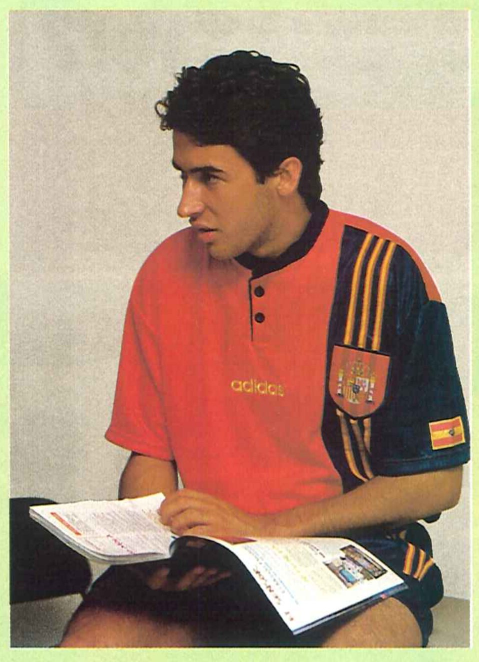
Y no quisimos molestar más a la estrella.

Tenía que comenzar una larga sesión fotográfica que finalmente se prolongó durante casi dos horas en las que Raúl tuvo que "sudar la camiseta" y repetir una y otra vez los mismos movimientos. El trabajo fue duro, pero pese al cansancio, la joven estrella del Real Madrid y de la Selección Española no pudo evitar sentirse orgulloso de entrar a formar parte de la élite de jugadores españoles que han sido elegidos para ceder su imagen para un videojuego, junto a los míticos Butragueño y Michel.



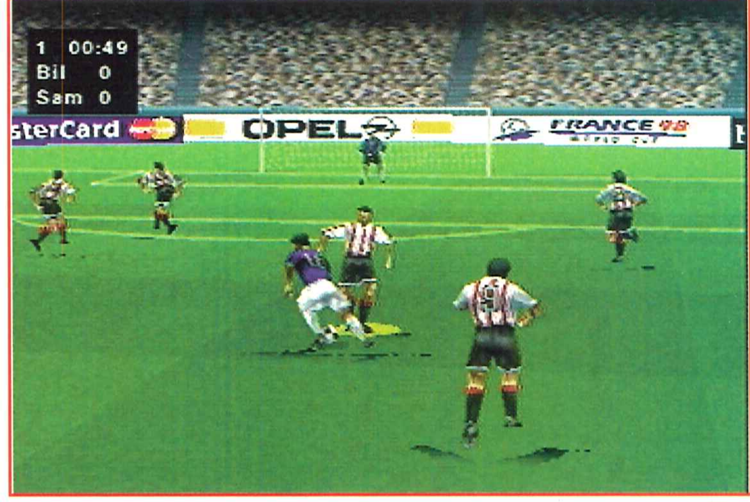
En esta instantánea vemos a Raúl y a Javier Busto, Director Regional de Electronic Arts para España, Portugal y Latinoamérica, sellando el acuerdo.





Raúl charló amigablemente con los miembros de Hobby Consolas mientras hojeaba una de nuestras revistas.







Name	Pos	Act	Value
Brando I.	SW	61	975
Dodd W.	CF	69	757
Duncker L.	LB	61	735

Name	Pos	Act	Value
Adams B.	CM	48	167
Andersson J.	G	52	170
Blake G.	CF	65	922

Una de las novedades que más nos ha llamado la atención en esta versión es la nueva opción de fichajes en la que será necesario pagar cláusulas y administrar presupuestos.



First Round	P	W	D	L	F	A	Pts
Group 6							
Spain	0	0	0	0	0	0	0
Czech Rep.	0	0	0	0	0	0	0
Faroe Islands	0	0	0	0	0	0	0
Malta	0	0	0	0	0	0	0
Slovakia	0	0	0	0	0	0	0
Yugoslavia	0	0	0	0	0	0	0
Group 7							

«FIFA 98» está muy orientado hacia el mundial, como podéis ver por el grupo de clasificación de la selección española. Más real, imposible. Bueno, si le unimos a esto los comentarios del popular locutor Manolo Lama...



EA está ampliando notablemente las opciones tácticas y estratégicas de los equipos. Ahora, por ejemplo, podremos asignar los marcajes individuales dependiendo de la calidad de los delanteros.

NBA Live 98.

EL BASKET DE LOS CAMPEONES.





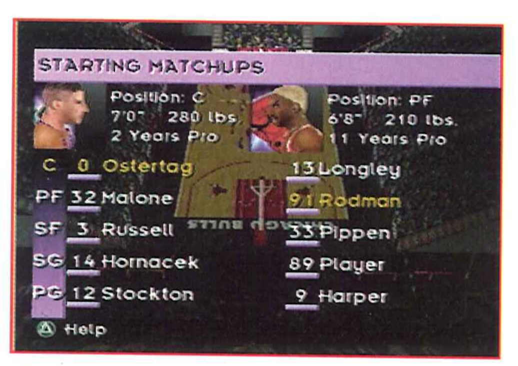


PlayStation y Saturn serán las consolas que recibirán la actualización anual de«NBA Live 98», la cual vendrá cargada de novedades. Atentos : un entorno gráfico notablemente mejorado gracias a las técnicas de Player Model & Motion Capture con las que se han obtenido más movimientos y más colores, posibilidad de configurar ligas entre 4 y 32 equipos, nuevo modo de Director General que incluye drafts, sueldos, fichajes, lesiones..., habrá comentaristas, voces de público mejoradas, escenas de vídeo, tiempos de carga más cortos, competición de triples...

Recuperad el aliento y sabed que, además de estos detalles, el juego promete ofrecernos los altos niveles de simulación de siempre, pero aderezados con acciones increíblemente espectaculares como mates, pases por la espalda, empujones, fintas... Es decir, que mientras construimos nuestra estrategia podremos imaginar la manera de "machacar" el aro contrario tras dar un pase por encima del tablero. Muy fuerte.

Por supuesto, existirán opciones para varios jugadores simultáneos, partidos amistosos, ligas completas, eliminatorias... Vamos, una pasada.

La próxima edición de la magistral saga«NBA» vendrá cargada de novedades, completando un simulador que impactará a los amantes del basket.



Se está cuidando con tanto esmero el detalle gráfico, que todos los jugadores serán perfectamente reconocibles.



La gran variedad de ángulos de cámaras nos permitirá seguir el juego desde el punto de vista que prefiramos.



La espectacularidad de todas las acciones será idéntica a la realidad: aquí tenéis a Sabonis recibiendo un señor tapón.





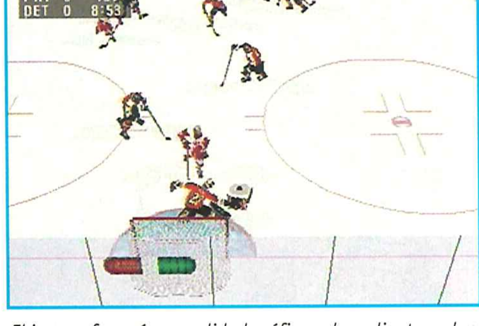


No sólo de fútbol y baloncesto vive EA Sports. La compañía con sede en Vancouver también nos ofrecerá las actualizaciones de sus simuladores de golf y de los típicamente yankees Hockey sobre hielo y fútbol americano.

NHL HOCKEY 98.

HELADA PASION.





El juego ofrecerá una calidad gráfica sobresaliente, sobre todo en lo referente a los diseños y a las animaciones de los jugadores y a las perspectivas disponibles.

Dentro de los deportes sectoriales americanos este es sin duda el que más aceptación puede tener en Europa. Y es que el hockey es un deporte rápido y lleno de alternativas que los chicos de EA Sports siempre han sabido reflejar con precisión.

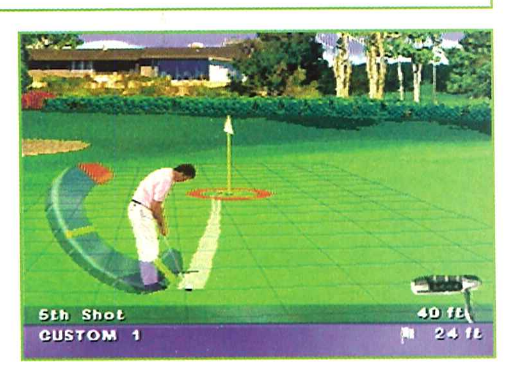
El nuevo juego contará con todos los equipos oficiales de la NHL, así como con alguna selección nacional extra que podrá competir en cualquiera de las modalidades de juego, campeonatos, ligas amistosos...

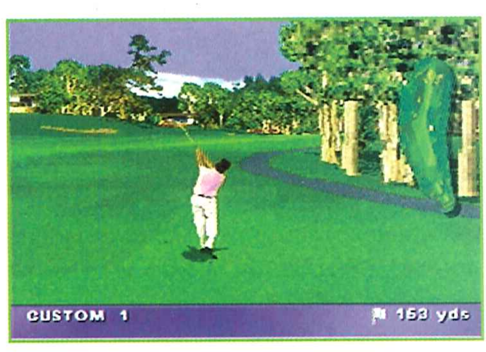
El movimiento de los jugadores se ha mejorado notablemente, añadiendo una buena cantidad de animaciones a las ya existentes. Los efectos de deslizamiento y la inercia de los patinadores estarán perfectamente recreadas, permitiendo un juego apasionante y rapidísimo que además podremos disfrutar desde más de diez cámaras diferentes.



PGA TOUR GOLF 98.

EL DEPORTE MAS RELAJADO.





Los amantes del golf encontrarán que Electronic Arts no ha pasado detalle por alto para la nueva edición de «PGA Tour Golf».

Quizás lo más atractivo sea el apartado gráfico, en el que se han empleado tecnologías de digitalización para conseguir el efecto más realista posible en cuanto a animación y diseño de los campos.

Por supuesto, las opciones de juego han sufrido notables mejorías no sólo ampliando su número sino también facilitando el control de manera que sea fácil y muy intuitivo cambiar el ángulo, la dirección, el palo, el punto de impacto, ver la dirección del viento o calcular el ángulo de inclinación del terreno. Estará muy pronto disponible en PlayStation.

MADDEN 98.

FUTBOL, PERO CON LA MANO.



La pasión yankee por el fútbol americano nos trae de vez en cuando muestras jugables de este peculiar deporte, casi más basado en la estrategia en que en la acción misma.

De hecho, si queremos controlar con pericia las evoluciones de nuestro equipo tendremos que saber elegir con tino la mejor jugada de las muchísimas que aparecerán en pantalla.

Como es habitual en las series deportivas de EA, el juego contendrá todos los equipos de la liga oficial, así como nombres reales de jugadores y terrenos de juego. Gráficamente encontraremos jugadores mejor animados que en anteriores entregas y una gran cantidad de cámaras desde las que seguir el partido.

Sega y Nintendo. Las dos marcas clásicas del videojuego son hoy el centro de nuestra atención en esta sección que nos llega directamente desde Japón. Por su parte, Sega va a estrenar su clásico de Rol, «Shinning Force» en Saturn, mientras que la Gran N prepara un nuevo juego de carreras que va a dejar atrás al mismísimo «Mario Kart 64», se trata de «Diddy Kong Racing».

SHINNING FORCE 3

El mejor rol llega a Saturn





FORMATO: SATURN
COMPAÑIA: SEGA

Sega ha tardado en decidirse a convertir su saga de rol más famosa para Saturn. Tras el lanzamiento de dos clones de la serie, «Shinning Wisdom» y «Shinning the Holy Ark», Sega finalmente lanzará el esperado «Shinning Force 3» a finales de año.

Estas dudas fueron provocadas por el escaso éxito que en su tiempo tuvo Mega Drive en Japón. Sega no quería que hubiera ningún tipo de relación entre su 16 bit y Saturn, y de ahí que se resistiera a lanzar un juego que fue santo y seña de aquella máquina.

Y es que la serie «Shinning Force» ya ha tenido dos versiones en Mega Drive, una en Mega CD y tres en Game Gear, convirtiéndose en todo un clásico de la "Vieja Generación".

Lógicamente, esta nueva entrega presenta un aspecto completamente acorde con los tiempos que corren y con la máquina en la que aterriza. Estamos hablando de preciosos mundos en 3D y momentos de combate que presentan a los personajes perfectamente modelados, al estilo de «Final Fantasy VII» (aunque salvando las distancias). La calidad gráfica se apreciará también en los sorprendentes efectos meteorológicos y en el uso de sombras y luces durante el deambular de los protagonistas por los diferentes escenarios.

En cuanto al juego, Sega no se apartará del estilo RPG más clásico, aunque con un planteamiento algo más innovador. Esta vez se desarrollarán tres historias paralelas, cada una de las cuales tendrá influencia sobre las otras, de manera que el argumento podrá ir variando a lo largo del juego.

Tampoco faltarán multitud de escenas en FMV, con el fin de desarrollar aún más el hilo argumental de la historia.

«Shinning Force 3» ha sido el resultado de dos años de trabajo, y en Japón se tiene la sensación de que será uno de los grandes éxitos de la temporada.



La nueva entrega de esta famosa saga de rol destacará sobre todo por su excelente acabado gráfico, que nos mostrará bellísimos mundos en 3D con todo lujo de detalles.







El planteamiento de este juego será de lo más original. Habrá tres historias paralelas cuyos acontecimientos influirán en el desarrollo de la aventura. No todo sucederá en el lugar que ocupe el jugador.

DIDDY KONG 64

FORMATO: NINTENDO 64
COMPAÑÍA: NINTENDO





Mientras «Mario Kart 64» continúa su arrollador éxito de ventas en todo el mundo, Nintendo prepara ya lo que de seguro será calificado como su segunda parte.

Se trata de «Diddy Kong Racing», un curioso híbrido entre juego de carreras y plataformas en el que además de derrotar a otros veloces oponentes, tendremos que recolectar monedas plateadas, globos dorados o acabar con jefes finales que aparecerán cada cinco circuitos y a los que tendremos que batir en pistas completamente nuevas. Aunque inicialmente el juego recuerda mucho a «Mario Kart 64», las diferencias entre ambos juegos se harán notorias nada más empezar a jugar, ya que entre otras cosas «Diddy Kong Racing» tendrá tres tipos de vehículos, a saber: un hovercraft, un aeroplano y por supuesto, un kart.

Para promocionar este curioso título en USA, Nintendo tiene pensado destinar alrededor de 20 millones de dólares a una campaña de publicidad masiva que se extenderá por todos los medios de comunicación, desde la radio a la Internet. Está claro el interés y las expectativas de esta compañía, que espera superar el éxito de «Mario Kart 64» y planea haber colocado en el mercado a finales de febrero del año que viene más de tres millones de unidades de este juego.





La opción multiplayer será explotada aún mejor que en «Mario Kart». Podremos elegir la perspectiva y apenas se perderán detalles gráficos con respecto al modo para un jugador.



DRAGON BALL *Final Bout*

Los guerreros incombustibles

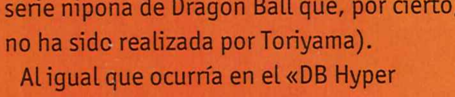
La vuelta de Gokuh a las consolas no podía haber sido más brillante. Bandai ha echado el resto para ofrecer a los usuarios de PlayStation un arcade de lucha que unirá personajes de la última serie "Dragon Ball GT" con los clásicos de "Dragon Ball Z" en un juego realmente espectacular, a la altura de lo que PlayStation se merecía. A continuación os adelantamos algunos detalles de la nueva y mejor aventura de Gokuh y sus amigos.

Hace relativamente poco tiempo que «Dragon Ball Final Bout» salió a la venta en Japón, pero la distribuidora New Software Center ya nos ha anunciado que traerá este compacto a España el próximo mes de noviembre.

La noticia es de lo más interesante y os podemos ir adelantando que nos encontramos ante un gran juego de lucha que ofrecerá un diseño poligonal y unos espectaculares efectos en 3D con rotaciones y giros de cámara (aunque los combates se llevarán a cabo como si jugáramos sobre 2D).

El resultado será verdaderamente impresionante, sobre todo si tenemos en cuenta que podremos ver en acción a un montón de personajes extraídos de las series "Dragon Ball Z" y "Dragon Ball GT", (la última serie nipona de Dragon Ball que, por cierto, no ha sido realizada por Toriyama).

Al igual que ocurría en el «DB Hyper Dimension» de Super Nintendo, la remezcla de luchadores resultará algo chocante, pero está claro que Bandai ha querido unir a los más emblemáticos Guerreros Z para ofrecer un producto lo más atractivo posible.



Así, en el menú inicial de personajes encontramos a Gokuh (adulto), Trunks (de GT), Pan, Gokuh (pequeño), Vejeeta, Songohan, Piccolo, Freezer, Celula y Buu. Sin embargo, cuando seleccionemos el modo historia, descubriremos que algunos de los rivales que no estaban en el menú inicial se sumarán a la lista de personajes elegibles una vez los hayamos derrotado. De esta forma, se nos unirán Gokuh Super Saiya (pequeño), ►













La intro del juego es casi, casi como una película de anime con rapidísimas secuencias de las distintas etapas de la serie. Merece la pena contemplarla.



Esta nueva entrega de la serie Dragon Ball promete ser la mejor de todas las aparecidas hasta la fecha. Esta vez, el espectáculo está garantizado.

una "Fusión" de ideas

A la hora de realizar este «Dragon Ball: Final Bout», los muchachos de BANDAI han apostado por la continuidad, fusionando para ello los sistemas de juego vistos en varias entregas anteriores de Dragon Ball. De hecho, a los fieles seguidores de esta saga no les va a resultar nada complicado llevar a cabo la gran mayoría de movimientos y ataques especiales, así como tampoco encontrarán trabas a la hora de desplazarse en el aire. Estos han sido los juegos de los que Bandai ha recuperado elementos:

«ULTIMATE BATTLE 22»: Del primer juego para PlayStation han recogido el sistema de lucha, adaptándolo a un entorno en 3D completo.

«SHIN BATOU DEN»: Del primer título para Sega Saturn (no aparecido en nuestro país) se han sacado las magias especiales a corta y larga distancia.

«LEGEND»: Del más reciente para los dos formatos han cogido lo único que realmente impresionaba: los supercombos unidos, que se realizarán casi continuamente en los combates una vez le hayamos cogido el tranquillo al asunto.



Estos son los primeros 10 luchadores elegibles en el juego. Posteriormente podremos ir uniendo al grupo otros nuevos que incluso serán los mismos personajes pero en otro estado. La versión a la que hemos tenido acceso está en japonés, por lo que no podemos especificar cuántos luchadores aparecerán en total, pero hemos descubierto al menos a 12 más.

Dragon Ball GT

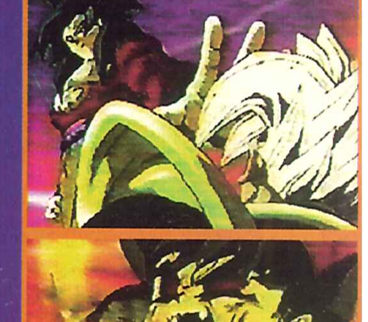
Cuando Toriyama decidió no seguir haciendo "Dragon Ball Z", los altos directivos de la productora nipona Toei debieron ponerse al borde de un ataque de nervios. Por eso buscaron la manera de mantener viva la serie, aún a costa de alejarse de la línea de su creador.

El resultado de este intento fue la serie "Dragon Ball GT", que trató de alcanzar el super éxito de su mítico predecesor, pero que apenas llegó a rozarlo. Al menos al principio.

La serie empieza con el anuncio de que la Tierra está condenada a la destrucción, Gokuh vuelve a ser un niño sin apenas poder y las Bolas de Dragón están desparramadas por todo el Universo, pasando por ellas la solución a todos los problemas. Con las cosas así, nuestro héroe parte al espacio acompañado de su nieta Pan y del hijo de Bulma Tranks, un playboy sin apenas entrenamiento.

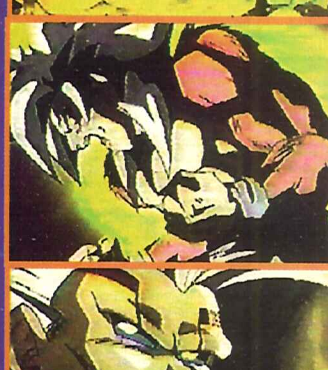


En una de las primeras etapas del viaje tropiezan con un Giru, un robot que se traga el radar de las Bolas de Dragón siendo desde entonces el único que puede localizar las dichosas bolas.



Los que pudimos ver los 20 primeros episodios de la serie, coincidimos en afirmar que no fueron más aburridos porque no se lo propusieron. La búsqueda espacial resultó era sosa y larga, y eso se notó en los índices de audiencia japoneses.

UN CAMBIO RADICAL. Tras el batacazo inicial, se tomaron medidas muy drásticas y los guionistas tuvieron que darle un giro a la cosa, incluyendo nuevos malos hyper-poderosos y una trama no muy original, pero sí mucho más convincente que se parecía bastante a lo que habíamos disfrutado desde siempre en DBZ. Así, poco a poco, la serie fue ganando en popularidad, hasta alcanzar unas cotas bastante elevadas.



De hecho, «Dragon Ball GT» se ha mantenido hasta hace muy poco tiempo en antena y al final se han programado unos 65 episodios.

Sin embargo, «Dragon Ball GT» nos ha hecho recordar más que nunca al genio Toriyama.









KAME-HA-ME-HA: Los lanzamientos de ondas vitales serán uno de los aspectos más espectaculares. Cuando el contrincante devuelva el ataque, se producirá un choque de energías y la cámara empezará a girar enloquecida. Una pasada.





Si los luchadores no pudieran volar, no sería «Dragon Ball». Para conseguir un efecto realista se recurrirá a las rotaciones de cámara y a los zooms cuando los personajes se alejen flotando.







La calidad gráfica general, sin duda alguna la más alta de la serie.



Si no te gusta «Dragon Ball» el juego pierde bastante atractivo.



Gokuh Super Saiya (adulto), Gokuh (adulto) Super Saiya 2 (con el traje rojo), Gokuh Super Saiya 4, Vegiito (fusión con pendientes mágicos de Gokuh y Vejeeta), Trunks Super Saiya (de GT), Future Trunks Super Saiya, Baby Ohzora (Baby-Vejeeta en forma de mono gigante Super Saiya) y muchos personajes más que harán de éste uno de los juegos más completos de DB.

Además, cada personaje tendrá hasta cuatro super ataques (2 iniciales y 2 secretos), a los que debemos sumarles los ataques especiales básicos y quién sabe cuantos combos ocultos. Ya sabéis que con estos golpes el espectáculo está más que asegurado y los salvajes "kame", rayos y bolas de energía os recordarán en todo momento la serie de TV.

Por si esto fuera poco encontraremos varios modos de juego para elegir, desde los clásicos "versus" para dos jugadores hasta un original sistema que nos permitirá ir subiendo la fuerza de nuestro luchador.

Los decorados tendrán un estilo muy similar al de los vistos en los «Super Battle» de SN, incluyendo las típicas montañas contra las cuales podemos lanzar al rival. Todo ello visto bajo una perspectiva 3D que, ante ciertos ataques, combos o contraataques, ofrecerá unas asombrosas rotaciones.

algunas curiosidades

** «Dragon Ball Final Bout» ha tardado mas de un año en acabarse y ha producido problemas con la serie de animación. Para explicar el tema desde el principio diremos que cuando en Japón se lanza un videojuego, se ve casi siempre respaldado por una fuerte campaña publicitaria y, en el caso de «Dragon Ball Final Bout», ésta se basaba sustancialmente en la serie de animación "Dragon Ball GT»", que se emitía en la TV nipona.*

Pues bien, los altos cargos de la productora Shueisha habían anunciado que la serie llegaría a su fin cuando Gokuh eliminase al Super Cyborg 17, pero mira tú por dónde que esta idea tuvo que ser rechazada al no estar listo aún el juego para PlayStation. El resultado fue que tuvieron que alargar "Dragon Ball GT" algunas semanas más para asegurar las ventas.

Salido el juego, se acabó la serie.

** Cambiando de tercio. Las canciones de la intro y el final están cantadas por Hinobu Kageyama, quien puso la voz a la mayoría de los temas de la serie Dragon Ball Z.*

** Mientras se cargan los combates del disco, los luchadores seleccionados hablan desafiantes entre ellos, con lo que se amenizan bastante los tiempos de espera.*

CONOCE BIEN A TU ADVERSARIO
(ANTES DE QUE TE APLASTE)

Cubo. Geometría. Sólido regular limitado por seis cuadrados iguales y que, por tanto, tienen también iguales sus tres dimensiones.

$a=b=c$

Cubo. Poliedro regular de seis caras llamado también hexaedro.

Cubo. Del latín cubus y este del griego kybos.

$V = a^3$

KURUSHI

EL ROMPECABEZAS ELEVADO AL CUBO



Todo el PODER en tus MANOS

Exclusivo para PlayStation™

SONY



Consulta cualquier duda que tengas sobre PlayStation en el teléfono 902 102 102

El mes próximo ya podrás disfrutarlo.

FINAL FANTASY VII

El Rol es un género que está un poco en segundo término en nuestro país. A pesar de que en Japón -la cuna de los videojuegos- cuenta con millones de incondicionales, lo cierto es que en el mercado español no se han producido excesivos lanzamientos y la mayoría de las veces estos juegos se han encontrado con el eterno problema del idioma. Pero esta situación se va a acabar. Al menos en PlayStation: Sony le está dando los últimos retoques a la traducción de «Final Fantasy VII», un juego absolutamente impresionante en todos los aspectos que seguro se va a convertir en uno de los mayores éxitos del año.

Todo hace prever que «Final Fantasy VII» va a ser el Juego de Rol más vendido de la historia de los videojuegos. Eso parecen indicar sus astronómicas cifras de venta en Japón, la histeria con la que se le espera en USA y el interés que está despertando en Europa.

Y es que basta con ver unas cuantas pantallas del juego para reconocer en él un título gráficamente impactante y técnicamente perfecto, con un argumento (esto lo añadimos nosotros) tan interesante y bien hilvanado que nos obligará a mantenernos pegados a nuestra PlayStation durante días y días.

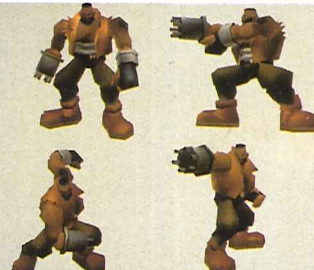
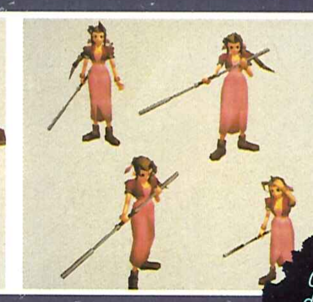
Pero es que, además de sus innegables virtudes gráficas y jugables, «FF VII» tendrá otros dos importantísimos puntos a su favor: va a estar traducido al castellano y -pese a contar con 3 CDs- su precio no superará las 10.000 ptas, incluso puede que ni siquiera llegue a las 9.000 ptas. según nos ha comentado la propia Sony España.

Pero si estos detalles nos os parecen aún lo suficientemente sugerentes, podemos seguir tentándoos con algunos apuntes sobre su interesante argumento, en el cual encontraremos una épica historia de héroes y villanos en la que los protagonistas deberán luchar por salvar su mundo. En esta aventura tendrán cabida un montón de temas secundarios como la lucha contra la tiranía, el amor, la amistad... completando un ►







Estos son los tres primeros personajes que controlaremos en el juego y a quienes podremos bautizar con los nombres que mejor nos parezca. Como podéis ver, las figuras están diseñadas sobre la base del entorno tridimensional sobre el van a moverse. Son modelos poligonales en 3D que además demostrarán estar animados a las mil maravillas.

Unos gráficos alucinantes para arropar una interesante historia... ¡y en castellano!

Que creas que los juegos de rol son un rollo y no le des una oportunidad a esta auténtica joya.





«Final Fantasy VII» no es un juego como los demás, es una auténtica obra de arte que te sorprenderá por su increíble belleza y su envolvente historia.



El desarrollo del juego se verá salpicado de espectaculares escenas cinemáticas, tales como la aparición de este gigantesco edificio que nuestros amigos contemplarán asombrados. Y es que la calidad gráfica de «FF VII» a veces nos hará dudar de si estamos jugando con una consola o contemplando una película en el cine. Lo cierto es que el aspecto gráfico del juego es sorprendente.





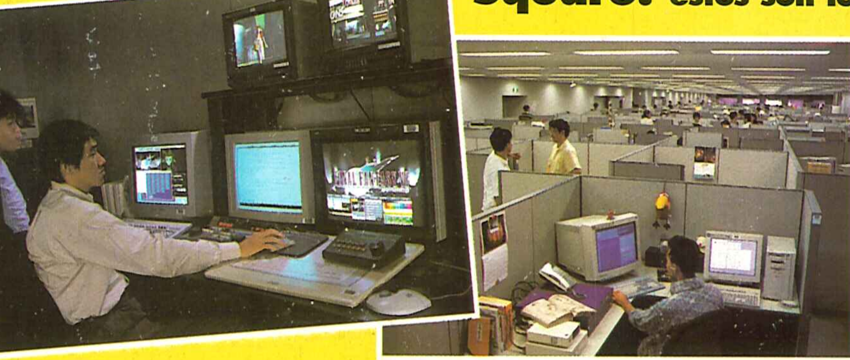

Como os mostramos en estas pantallas, la perspectiva cambiará continuamente, dándole un aspecto absolutamente cinematográfico a esta aventura. A veces veremos a los personajes desde lejísimos y otras estaremos encima de ellos.



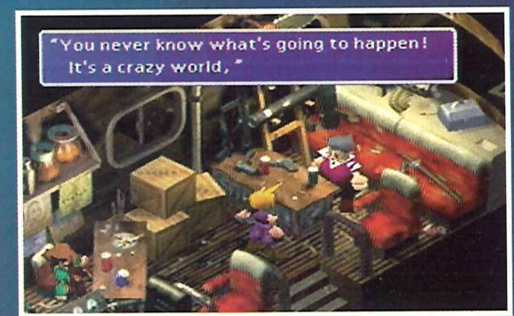




Square: estos son los culpables



Este es el ambiente con el que se trabaja en Square, compañía creada en 1986. Su mayor éxito, la serie «Final Fantasy», continuará con esta séptima entrega en la que cientos de personas han trabajado durante casi dos años.





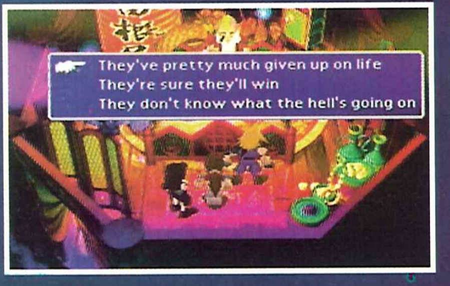




En algunas ocasiones tendremos que superar pequeños retos de habilidad en forma de sencillos juegos tales como saltar en el momento justo sobre un cable que se mueve (como una liana de Tarzán) o avisar en el instante exacto a nuestros amigos para que se muevan sin que les vean los guardias. Normalmente estos saltos y movimientos sigilosos se realizan de forma automática al pulsar un botón.

El mundo de «Final Fantasy VII» estará poblado por las más variados personajes con los que tendremos que hablar, pelear, aliarnos... en definitiva, relacionarnos.





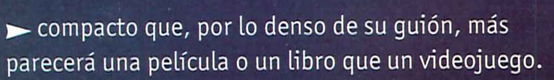
Los diálogos -en castellano- con otros personajes serán indispensables y a veces se nos dará la opción de elegir entre varias respuestas o actitudes.



El resultado de nuestras peleas no dependerá de nuestra habilidad en el manejo del pad, sino de nuestra astucia para elegir los golpes y las magias.







compacto que, por lo denso de su guión, más parecerá una película o un libro que un videojuego.

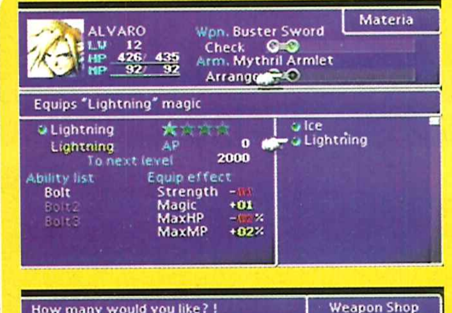
Para concretar un poco os diremos que la trama principal de la historia gira en torno a un fábrica altamente contaminante que utiliza sus generadores de energía más para destruir a la humanidad que para ayudarla. Un grupo de jóvenes se rebela contra los poderes establecidos e intentan destruir esos generadores y acabar de paso con los planes de los tiranos sin escrúpulos que sólo buscan su propio beneficio. Tú, evidentemente, serás uno de esos rebeldes.

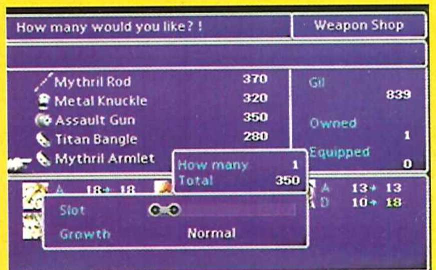
Para conseguir tu objetivo deberás completar antes infinidad de pequeñas tareas que podrán a prueba tanto tu inteligencia como tu astucia e ingenio. Hasta ocho personajes se unirán a tu grupo y juntos deberéis lograr que triunfe el bien y conseguir salvar el planeta.

Una apasionante misión que podrás empezar a vivir a partir del mes próximo en tu PlayStation.

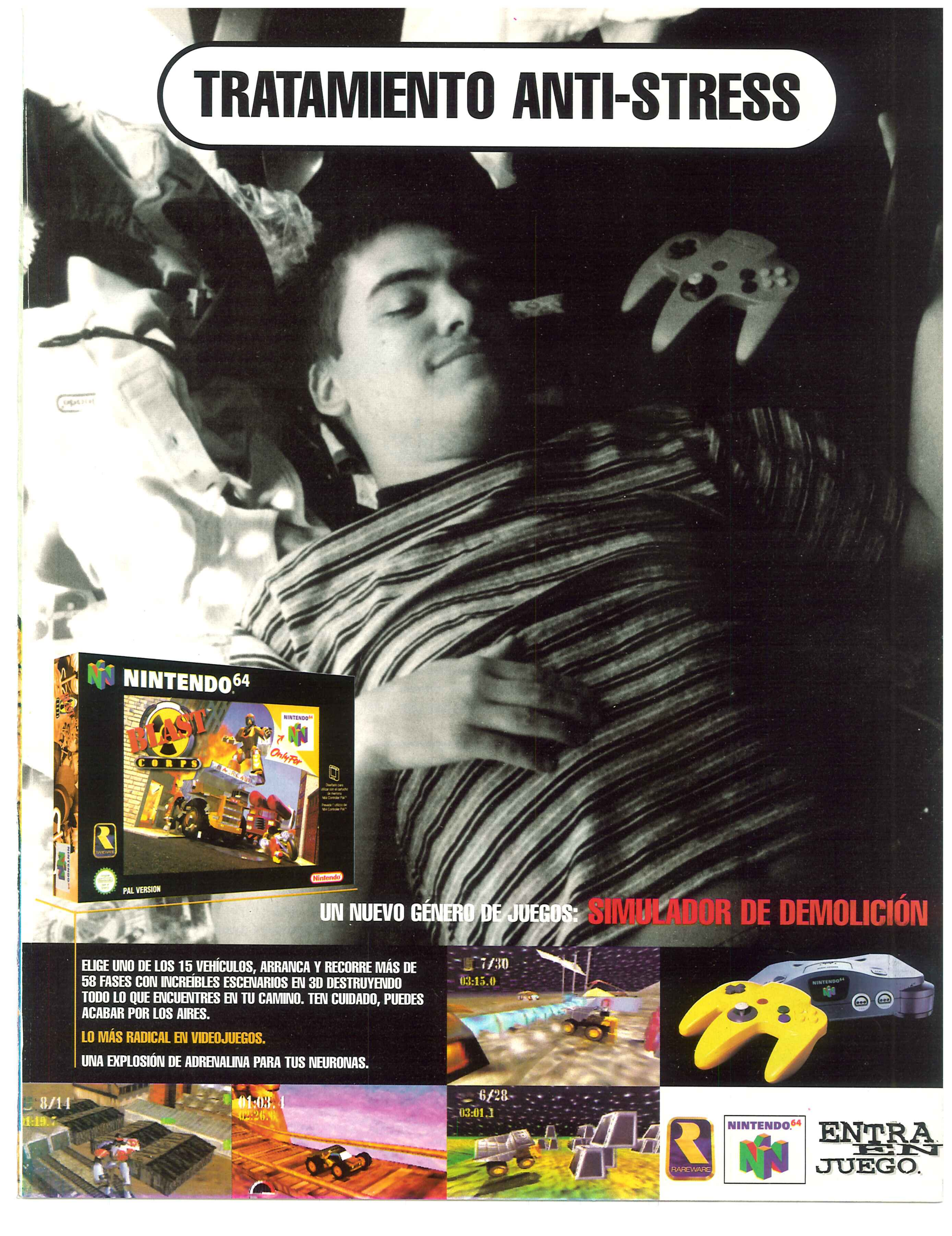
Todo bajo control

Como en todo buen juego de Rol, los menús serán una constante referencia a la largo de toda la aventura, ya que en ellos podremos ver tanto el estado de nuestros personajes en cuanto a salud, poderes mágicos, armamento, etc... como las listas de objetos que se nos ofrecen en los diferentes tipos de tiendas que encontraremos.









TRATAMIENTO ANTI-STRESS
NINTENDO64
BLAST CORPS
PAL VERSION
Nintendo
UN NUEVO GÉNERO DE JUEGOS: SIMULADOR DE DEMOLICIÓN
ELIGE UNO DE LOS 15 VEHÍCULOS, ARRANCA Y RECORRE MÁS DE 58 FASES CON INCREÍBLES ESCENARIOS EN 3D DESTRUYENDO TODO LO QUE ENCUENTRES EN TU CAMINO. TEN CUIDADO, PUEDES ACABAR POR LOS AIRES.
LO MÁS RADICAL EN VIDEOJUEGOS.
UNA EXPLOSIÓN DE ADRENALINA PARA TUS NEURONAS.
RAREWARE
NINTENDO64
ENTRA EN JUEGO.



Para alegría de los seguidores de Sonic, vuelve a Saturn el erizo azul protagonizando un juego totalmente innovador. «Sonic R» será un juego de carreras pero en el que no iremos ni en coche, ni en moto, ni en lancha, sino haciendo uso de nuestras patas. Y tampoco habrá circuitos cerrados: en cualquier momento podremos salirnos para tratar de encontrar un atajo.

¡Este Sonic sí que corre!

Sega le ha echado imaginación a la cosa construyendo un nuevo Sonic que, aún teniendo a la velocidad como premisa, poco tiene que ver con sus antecesores en Mega Drive. Como algunos de vosotros ya sabréis, «Sonic R» será un juego de carreras en el que los personajes del universo Sonic competirán por llegar los primeros a la meta, dejándose la piel sobre circuitos tridimensionales muy parecidos a lo que ya pudimos atisbar en «Sonic Jam». Sin embargo, decir que «Sonic R» es un juego de carreras sería dejar cojo a este gran invento de Sega.

Y es que, además de ser los más rápidos, deberemos intentar también ser los más astutos a la hora de salirnos de los circuitos y poder así descubrir atajos que acorten nuestro camino, encontrar las omnipresentes esmeraldas o recoger items que nos abran el camino a nuevos niveles. Además, las plataformas, la caza de anillos y convertirse en bola serán detalles que también harán constantemente acto de presencia.

Un misterioso castillo, una isla tropical, una autopista delirante y una base secreta llena de trampas serán los cuatro circuitos básicos por los que nuestros amigos deberán evolucionar para encontrar las esmeraldas. Todos estos circuitos serán mundos 3D amplios y sin delimitar, por lo que podremos salirnos de ellos cuando nos apetezca para investigar por sus alrededores. Igualmente, podremos optar por controlar a Sonic, a Tails, a Robotnik, a Knuckles o a Emmy, (esta última correrá en coche), sabiendo que cada vez que derrotemos a un personaje éste se unirá a nosotros, pudiendo llegar a sumar un total diez personajes. Y todo ello aderezado además con la existencia de cinco modos de juego, entre los que se encuentra una opción para cuatro jugadores simultáneos.

Aunque la beta que hemos podido jugar aún no dispone de todas las

La opción para varios jugadores simultáneos es casi obligada para cualquier juego de carreras que se precie. Aunque la versión beta que llegó a nuestra redacción sólo tenía opción para dos jugadores, la versión final permitirá que cuatro amigos os veáis las caras.

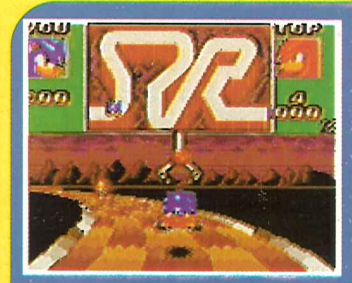








Durante las carreras podremos recoger anillos y con ellos abrir caminos ocultos con sorpresas en su interior. Además, los items típicos de todos los juegos de Sonic, como los escudos o las zapatillas hiperveloces, seguirán estando disponibles.





Las otras carreras de Sonic

En otra ocasión Sonic nos demostró que podía dedicarse a las carreras si se retiraba de las plataformas. Aquella vez fue en Game Gear donde con «Sonic Drift» disfrutamos de la nueva faceta del erizo azul. La diferencia de aquel juego con este «Sonic R», aparte de las renderizaciones y las 3D, es que los personajes iban motorizados, mientras que ahora van "a pata".

Este juego nos lleva a un mundo totalmente 3D en el que podremos competir con los principales personajes del universo Sonic en unas alocadas carreras que transcurren a velocidades de vértigo.



Algunos circuitos







En el compacto al que hemos tenido acceso, la mayoría de las opciones y los modos de juego no estaban aún disponibles. Tampoco estaban listos todos los circuitos, pero hemos podido disfrutar de tres pistas que nos sirven a las mil maravillas para hacernos una idea de lo mucho que puede dar de sí «Sonic R».
Una de ellas discurre en una especie de playa donde veremos pueblos abandonados y probaremos a correr bajo el agua. Otro de los circuitos será una caótica autopista ultraveloz con continuos puentes, desvíos y cambios de sentido. La tercera pista será un desparrame futurista donde no faltarán rebotadores de pinball, caminos sin salida, gigantescos saltos y docenas de trampas.
Como muestra no está mal, sobre todo porque los otros circuitos prometen ser aún mejores.





La brillantez del apartado técnico no se quedará en el simple colorido o la definición gráfica del entorno tridimensional, sino que además nos arrastrará a la velocidad más endiablada que hayáis jugado nunca.









De la mano de Namco y directamente de los salones recreativos, nos llega una de las conversiones para PSX más esperadas que tiene todas las papeletas para convertirse en un auténtico "hit".

TIME CRISIS

Namco la quiere armar







Rachel McPherson, la hija del Presidente de la República de Dercia, ha sido secuestrada. Se sospecha que los raptores han sido Sherudo, el último pariente de la Familia Real de Dercia y Perro Salvaje, cabeza visible del sindicato del crimen organizado. Nuestra misión será ponernos en la piel de Richard Miller, uno de los mejores pistoleros del mundo, e introducirnos en un enorme castillo plagado de gangsters, ninjas y terroristas para rescatar con vida a la hija del Presidente.

Este auténtico nido de víboras estará formado por tres largas fases que contendrán en total 12 áreas de batalla en las que, armados tan sólo con una pistola de gran precisión, tendremos que sobrevivir en una emocionante carrera contra el tiempo.

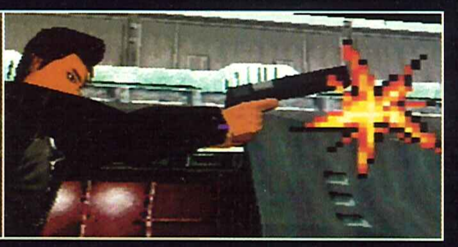
«Time Crisis» respetará todos los aspectos de la recreativa original, desde los espectaculares gráficos y la acción trepidante gracias a los constantes movimientos de la cámara que nos muestra el campo visual del protagonista, a la acertada innovación de poder ocultarnos del fuego enemigo gracias a un botón especial, sin olvidar la impresionante pistola que Namco ha diseñado expresamente para el juego.

Las novedades más importantes que contendrá esta conversión de «Time Crisis» serán la inclusión de un modo de juego con historia y escenarios completamente nuevos que no existían en la versión arcade y una apasionante historia interactiva con un intenso hilo argumental cuyo final variará en función de nuestras acciones en el juego y de nuestra puntería con la pistola. Y para ponernos en situación se están desarrollando una espectacular intro con personajes poligonales y varias secuencias cinemáticas que se intercalarán entre las distintas fases para relatarnos el desarrollo de la historia.

Como veis, Namco está poniendo toda la carne en el asador con este «Time Crisis», juego que tiene a priori todos los ingredientes necesarios para convertirse en un auténtico "bombazo" que dará mucho que hablar. El mes que viene, más.

La inclusión de un nuevo modo de juego y las excelentes escenas cinemáticas.





Entre los añadidos que Namco ofrecerá en «Time Crisis» con respecto a la recreativa se encuentran una espectacular intro y diversas escenas que, intercaladas entre fase y fase, irán desarrollando la línea argumental.

UN GéNERO POCO EXPLOTADO

Los juegos de disparo forman un apartado bastante reducido dentro del extenso catálogo de títulos para PlayStation. Hasta la llegada de «Time Crisis», tan sólo estaban disponibles el aceptable «Crypt Killer» de Konami y una de las partes de la trilogía de «La Jungla de Cristal» de Electronic Arts. El mes próximo este género recibirá al que puede ser su mejor exponente.



CRYPT KILLER



JUNGLA DE CRISTAL.




EL ARMA DEFINITIVA

Expresamente para la ocasión, Namco ha diseñado esta espectacular pistola que responde al nombre de "G-Con 45" que se venderá conjuntamente con «Time Crisis» y que permitirá disfrutar a tope de este excelente juego de disparos. De momento desconocemos cual será el precio del pack.



En este juego tendremos que ser muy hábiles no sólo en el manejo de la pistola, si no también a la hora de ocultarnos de los disparos de los enemigos.



«Time Crisis» contará con una impecable realización técnica que se podrá apreciar en la cantidad y calidad de escenarios y enemigos.



A primera vista parece una conversión perfecta a la que no vemos pegas.



Como podéis comprobar por las imágenes, Namco ha puesto todo su empeño y medios para que esta versión para PlayStation sea lo más parecida posible al arcade original. Será como tener la recreativa en vuestra propia casa.

SU ORIGEN ARCADE

Namco obtuvo un enorme éxito en los salones arcade con «Time Crisis». Esta máquina tenía como soporte el System Super 2 (el mismo que utilizaban «Ridge Racer» o «Cyber Cycles») y recogía el estilo marcado por su rival «Virtua Cop» pero introduciendo elementos muy originales, como un pedal especial que al pisarlo permitía pasar de la posición de cubierto a la de ataque y al mismo tiempo rellenar de balas el cargador. Este aspecto será respetado por la versión de PlayStation mediante la pulsación de uno de los botones de la pistola.





Cuando la velocidad está copada mayoritariamente por simuladores de coches, llega el sello Delphine -famoso por sus aventuras- y nos propone romper esquemas y subirnos sobre vehículos de dos ruedas y afrontar emocionantes carreras sobre todo tipo de pistas.





¡No te olvides del casco!

Juegos como «Flashback» o «Fade To Black» demuestran que Delphine Software es una de esas compañías de videojuegos empeñadas en hacer títulos originales, de calidad y con gran capacidad de sorprender.

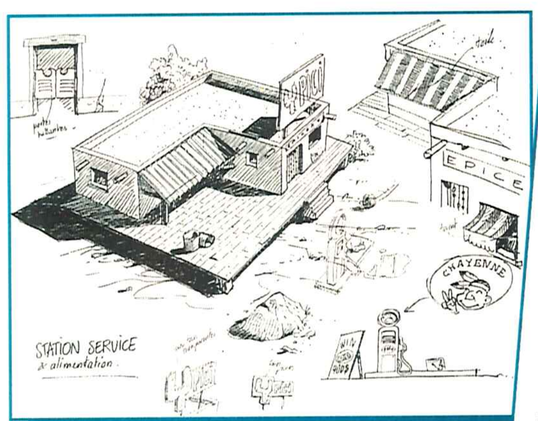
El sello francés prepara ahora con «Moto Racer» el asalto a un género casi inédito en las consolas (y en los videojuegos en general), y se lanza a programar un arcade que tendrá en los vehículos de dos ruedas a sus auténticos protagonistas, brindándonos la oportunidad de conducir dos tipos de motos: las superbikes y las de cross.

Para ir adelantando algunas de las características que lucirá este simulador os diremos que contará con la cifra nada desdeñable de ocho circuitos y de ocho motos diferentes, que dispondrá de modo Campeonato y modo Entrenamiento y que ocultará alguna que otra

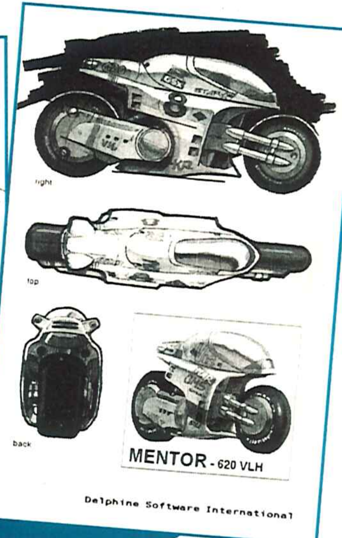
El primer juego de motos para PlayStation. ¡Y tiene una pinta impresionante!

De momento no le hemos encontrado nada negativo a este juego.

Preview - *PlayStation - Delphine Software - Velocidad*



Circuitos, motos y corredores han pasado por una primera fase de diseño a mano donde los artistas han dejado plasmado su buen hacer.




Delphine Software es una compañía francesa que se hizo famosa gracias a sus geniales aventuras como «Flashback» y «Fade to Black», juegos que destacaron por las magistrales animaciones de los protagonistas. La nueva meta de este sello es asombrar mediante este trepidante juego de motos.

TODO-TERRENO







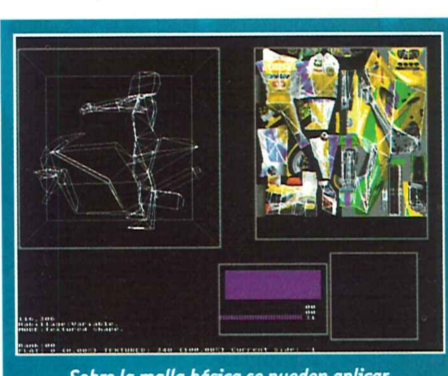
SUPERBIKES

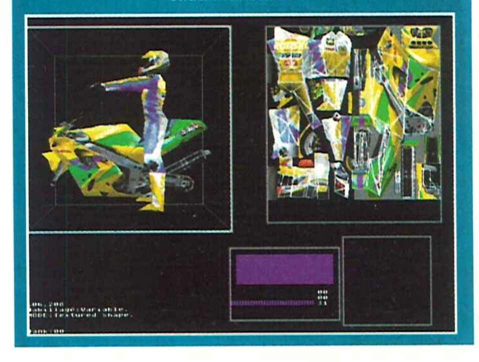






Electronic Arts nos traerá el mes próximo «Moto Racer», el primer juego de motos para PlayStation que, además, nos permitirá conducir tanto veloces modelos de carretera como agresivas máquinas todoterreno.

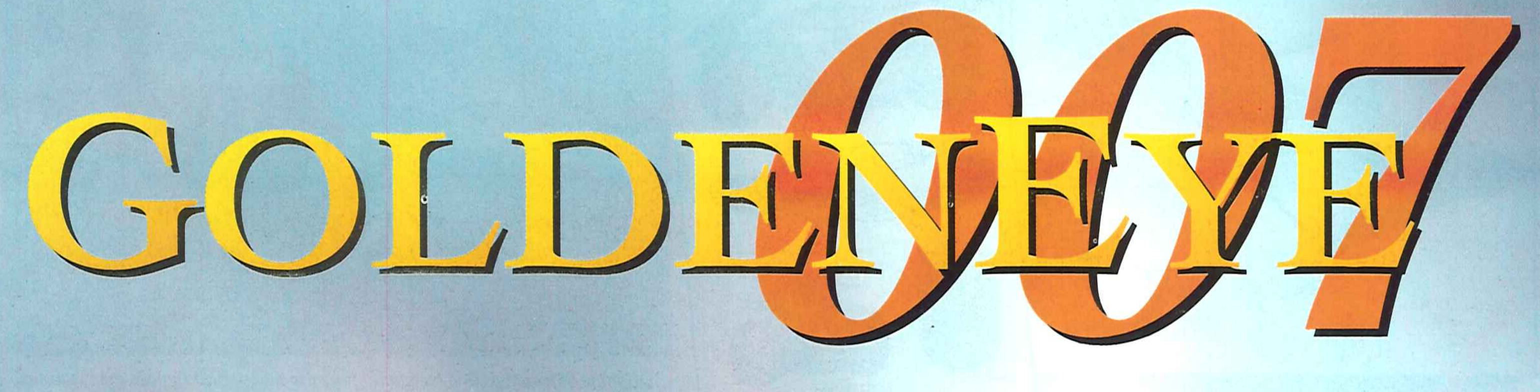

Sobre la malla básica se pueden aplicar diferentes efectos gráficos preparados a priori que terminarán conformando la personalidad de cada modelo 3D.



"sorpresa", como será la posibilidad de permitirnos competir con unas simpáticas mini-motos.

Estos breves datos ya convierten a «Moto Racer» en un juego bastante atractivo a priori, pero aún habrá mucho más. Por ejemplo, habrá escenarios muy variados que irán desde pistas de arena en el desierto a circuitos urbanos, y todos ellos estarán realizados con todo lujo de detalle, incluyendo elementos móviles como pájaros, helicópteros o aviones. Las texturas, las luces y todos los aspectos que compondrán las pistas serán increíblemente realistas, lo mismo que el movimiento de las motos, que se acercará bastante a la realidad sin obligarnos a emplear complicadas técnicas de control.

Como podéis ver, opciones de triunfo no le van a faltar a «Moto Racer», un juego que hará las delicias de los buenos "moteros".



GoldenEye 007

"Mi nombre es Bond, James Bond". Millones de espectadores hemos escuchado esta frase de boca del agente secreto más famoso de todos los tiempos. Si ahora quieres ser tú quien pronuncie estas palabras, no tienes más que seguirle la pista a este impresionante cartucho de Rare que aparecerá el mes próximo en N64.

LICENCIA PARA JUGAR

Mucho se ha hablado de este título y algunos dudaban ya que se alcanzara el nivel de calidad prometido por sus creadores. Pero claro, de lo que no sea capaz el amigo 007...

Bueno, él y los chicos de Rare y de Nintendo, quienes con mucha paciencia y no menos talento están completando uno de los títulos más sorprendentes de los últimos años.

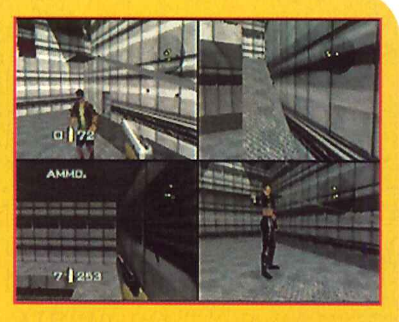
«Golden Eye» será una de las adaptaciones cinematográficas más conseguidas en la historia de los videojuegos y el estilo que se ha elegido para su desarrollo no nos pilla de sorpresa: un "shoot´em up" estratégico al estilo «Doom» pero en plan fino y elegante, con traje de Armani en vez de uno de camuflaje, y con rusos y espías en el lugar de horrendos monstruos.

Claro que la cosa no será tan simple. Estamos ante toda una aventura de James Bond, y aquí la labor no se limitará a disparar a todo lo que se mueva. Es más, deberemos distinguir entre malos y buenos, amenazar a científicos temerosos sin acabar con ellos, realizar fotografías o boicotear centrales nucleares. Todo ello con la ayuda de las armas que vayamos quitando a nuestros enemigos, que a James Bond no le regalan nada en sus películas.

La odisea de 007 nos llevará a recorrer diferentes lugares siguiendo fielmente el guión del film y la acción será tan variada y plagada de situaciones tan diferentes que no dejará lugar para el respiro.

Pero esto es sólo el principio, porque el juego estará tan lleno de sorpresas que ya os descubriremos en la Review del mes que viene. Eso sí, de una cosa que no os quepa duda: va a ser uno de los juegos más importantes del año.





Todos contra todos

El juego contará con una modalidad para dos, tres y hasta cuatro jugadores que se convertirá en una especie de enfrentamiento de todos contra todos. Hay que encontrar a los rivales y eliminarlos rápidamente. El que quede en pie será el vencedor.





Es sorprendente ver el trabajo gráfico que están realizando Rare y Nintendo. Podremos distinguir las caras de cada personaje en el juego, incluida la de nuestro protagonista.





Nuestro amigo James Bond contará con todo un arsenal que no le llegará por obra del Espíritu Santo. Tendrá que arrebatárselas a los enemigos que vaya eliminado durante el juego.









El juego será un "shoot´em up" subjetivo pero con ciertos toques de aventura y con una realización técnica exquisita. Se trata, sin duda, de todo un bombazo para N64.



Agente para todo

Ya sabemos que James Bond es todo un experto en armas, en la lucha cuerpo a cuerpo, en el arte de la seducción y, por supuesto, en el manejo de todo tipo de vehículos. Será frecuente que a lo largo del juego Bond se vea obligado a conducir tanques como éste para enfrentarse a sus enemigos.

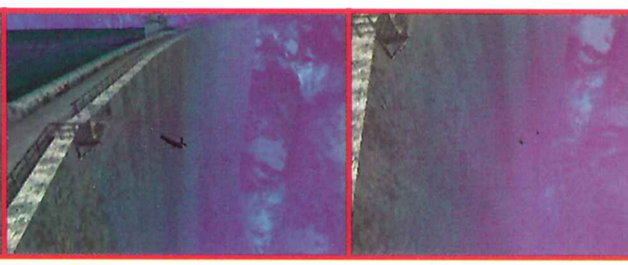


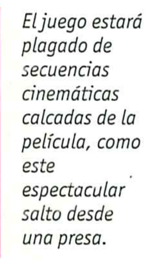












El juego estará plagado de secuencias cinemáticas calcadas de la película, como este espectacular salto desde una presa.

Clock Tower

Los asesinos de la tijeras

Si «Resident Evil» te estremeció, espera a ver la terrorífica aventura que ASCII Entertainment está preparando para este otoño. «Clock Tower» te sumergirá en una intrigante historia de misterio y suspense digna del mejor "thriller" cinematográfico.

Es el año 1886. En una mansión señorial situada en las montañas de Noruega, un alarido surca el aire y dos nuevas vidas vienen al mundo cuando Miss Barrow, la dueña de la casa, da a luz a dos criaturas. Los gemelos recibieron el nombre de Bobby y Dan, y aunque ya desde pequeños les rodeaba un aura de malignidad, nadie podía imaginar que estos niños se convertirían más tarde en los asesinos más salvajes y temidos que se recuerdan.

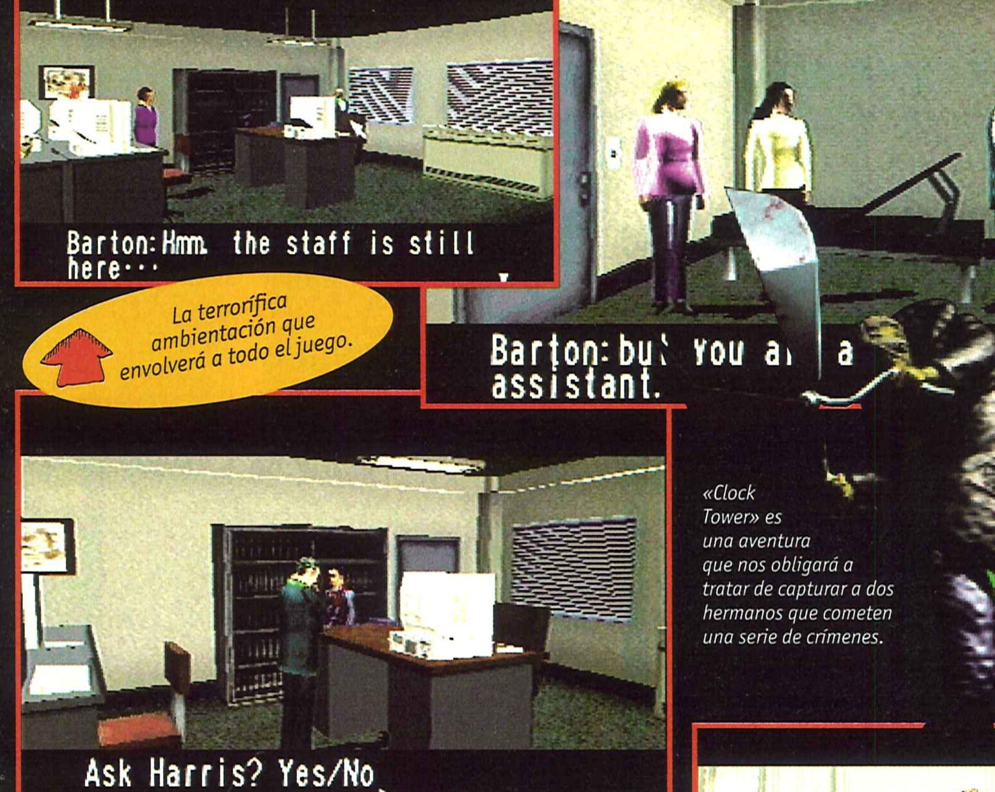
Armados con unas gigantescas tijeras, llevaron a cabo incontables crímenes que hicieron que se les conociera como los «Scissormen».

Varias décadas después, en 1995, una joven huérfana se aventura en la mansión de los Barrow. En el interior del caserón, unas enormes tijeras brillan en la oscuridad buscando acabar con su vida. La joven consigue escapar, pero la visión de Bobby Barrow abalanzándose sobre ella la deja traumatizada. Nadie la cree... hasta que los crímenes comienzan de nuevo.

Sobre este estremecedor argumento, la ASCII está creando un fabuloso juego que tiene visos de convertirse en la aventura más terrorífica jamás creada.

La calidad gráfica de «Clock Tower» parece impresionante, y utilizará escenarios 3D dotados de gran detalle junto a personajes poligonales perfectamente caracterizados. La acción se desarrollará mediante continuos diálogos con todo tipo de personajes y el desarrollo de la historia variará en función de nuestras acciones, teniendo hasta diez finales distintos y cuatro posibles protagonistas.

Muy pronto podréis disfrutar de este escalofriante título.



La terrorífica ambientación que envolverá a todo el juego.

«Clock Tower» es una aventura que nos obligará a tratar de capturar a dos hermanos que cometen una serie de crímenes.

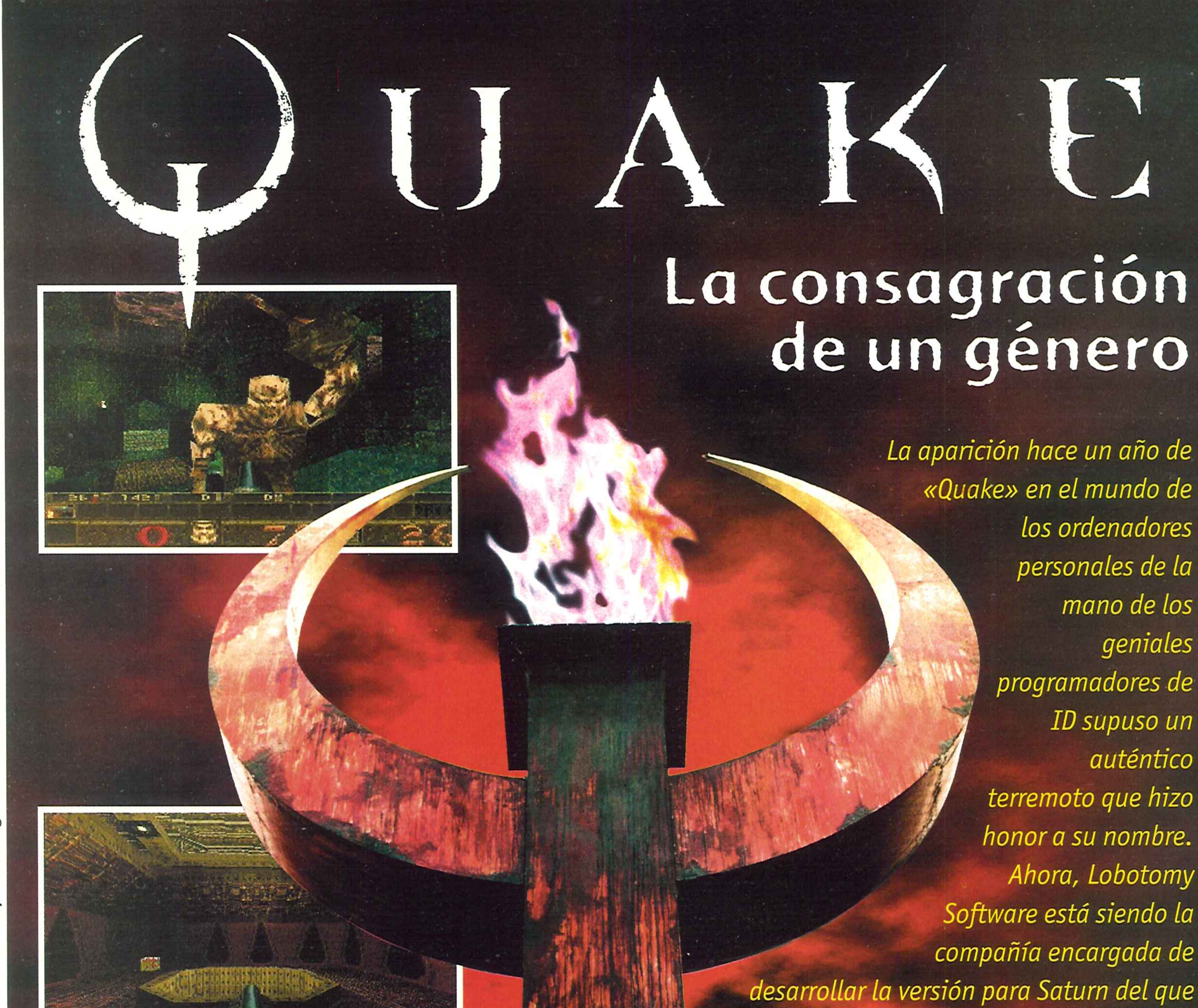
Como en toda buena aventura que se precie, interrogar a los personajes que nos encontremos será una de nuestras principales labores.



Que posiblemente no saldrá traducido al castellano.







Quake
La consagración de un género

La aparición hace un año de «Quake» en el mundo de los ordenadores personales de la mano de los geniales programadores de ID supuso un auténtico terremoto que hizo honor a su nombre. Ahora, Lobotomy Software está siendo la compañía encargada de desarrollar la versión para Saturn del que está considerado como uno de los mejores "shoot´em up" de la historia.

«Quake» supondrá un salto de gigante respecto a anteriores "shoot´em up" por diversas razones. La primera y más importante se encuentra en el motor gráfico utilizado para su desarrollo: gracias al potente "SlaveDriver" podremos disfrutar de una sensación de 3D total, ya que mientras otros juegos como «Doom», «Exhumed» o el reciente «Duke Nukem 3D» utilizan un diseño bidimensional basado en bitmaps que simulan las tres dimensiones, «Quake» estará realizado totalmente a base de polígonos. Todos los personajes que aparecerán en este juego que está versionando Lobotomy estarán realizados mediante esta técnica, lo que ofrecerá una sensación de realismo nunca vista hasta la fecha.

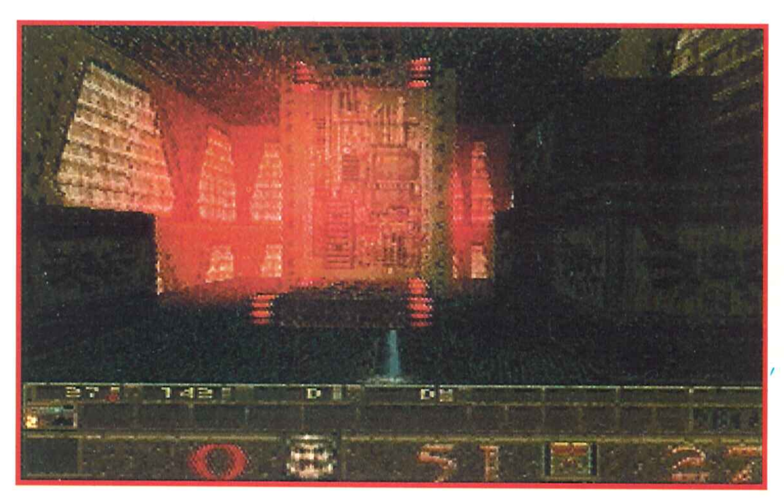
Mención aparte merece el tratamiento de los escenarios, donde la excelente aplicación de texturas y la arquitectura del entorno permitirá una inmersión absoluta en el ambiente del juego.

Como podéis ver, el nivel técnico que se está tratando de imprimirle a esta versión para Saturn es enorme, y quedará redondeado con efectos tan complicados de conseguir como fuentes de luz dinámicas que se aplicarán tanto para iluminar los tétricos corredores como para los disparos de las distintas armas.

Debido a la incompatibilidad del motor con el que se desarrolló la versión original de PC y el que se está utilizando para dar vida a este «Quake» en Saturn, los programadores están trabajando simultáneamente con ambos sistemas para copiar más o menos "a ojo" la arquitectura de cada nivel, lo que da una idea del grado de atención y detalle que se está poniendo en la conversión. De momento, la versión alpha a la que hemos tenido acceso ofrece un nivel de acabado bastante aceptable, pero aún hay muchos detalles que pulir, como el aspecto de los enemigos o algunas texturas.

Por otra parte, los chicos de Lobotomy han prometido cosas grandes con respecto a la inteligencia artificial de los enemigos. Por ejemplo, éstos serán capaces de aprovechar los múltiples espacios donde la iluminación sea escasa para tendernos emboscadas, y en lugar de atacarnos alocadamente en cuanto nos vean llegar, esperarán al momento más propicio para hacerlo.

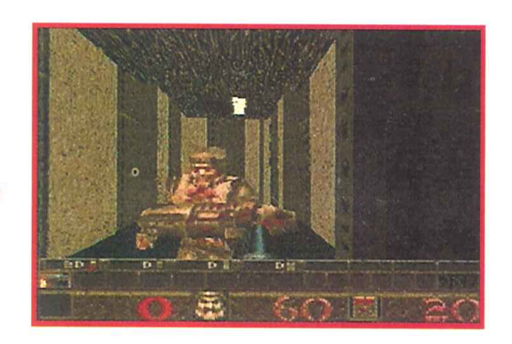
Desde luego, buenos propósitos y grandes ideas no le faltan en Lobotomy, y si nada falla, en unas semanas estará a nuestra disposición el "shoot´em up" tridimensional más prestigioso de todos los tiempos.







«Quake» no es un juego más. Es un título que está considerado en PC como una auténtica leyenda. En cuanto a las consolas, de momento sólo los usuarios de Saturn tendrán el privilegio de disfrutar de este apasionante "shoot' em up" en 3D.

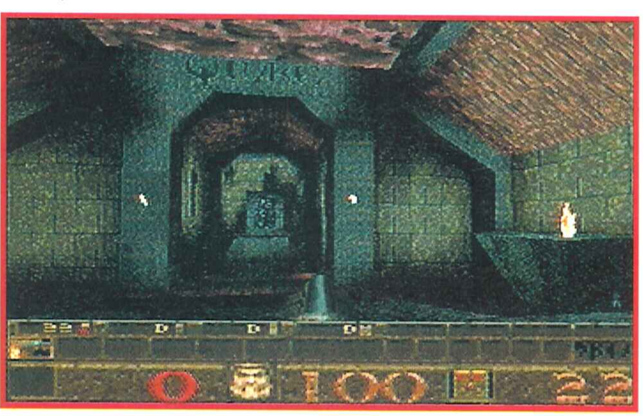




La utilización de fuentes de luz móviles permitirá efectos de gran calidad, como la iluminación de las paredes cuando efectuemos disparos. Este aspecto contribuirá a aumentar la sensación de tridimensionalidad.









El estilo de juego será el clásico en los "shoot´em up" subjetivos: lo único importante va a ser disparar y disparar para conseguir pasar al siguiente nivel.



Presente, pasado y futuro de «Quake».

Sería imperdonable hablar de este «Quake» para Saturn y no hacer mención al tremendo éxito que alcanzó en su versión original para PC, aparecida hace aproximadamente un año. En los ordenadores personales este título despertó auténticas pasiones y además de convertirse en uno de los juegos más vendidos de la historia, sus miles y miles de incondicionales en todo el mundo han llegado incluso a formar clanes que mantienen partidas interminables a través de Internet.

Su rivalidad con el otro gran monstruo del género, «Duke Nukem 3D», ha desatado una lucha encarnizada entre seguidores de uno y otro juego, quienes aún discuten sobre cuál de estos dos títulos es el mejor "shoot´em up" subjetivo realizado hasta la fecha.

En cuanto al futuro de «Quake», tenemos que decir que no está prevista su conversión para PlayStation, aunque sí está anunciada su aparición en N64 para principios del año que viene, versión a la que pertenece la imagen superior.

EXTREME G

¿No querías velocidad? Pues toma velocidad. Agárrate bien a tu asiento, relaja tus músculos y prepárate para competir en la carrera más trepidante que haya pasado por consola alguna. Estas motos futuristas serán pilotadas por el Crivillé del siglo XXII... y por ti en N64 a partir del mes próximo.

SILENCIO, SE RUEDA... ¡A 300 POR HORA!

La idea no es nueva. Podemos encontrar dos magníficos precedentes en el mítico «F-Zero» de SN y más recientemente en el exitoso «Wipeout» de Psygnosis. Y es que las competiciones de vehículos futuristas siempre han resultado muy atractivas tanto a los programadores como al público en general.

Por eso Acclaim ha querido retomar la idea y, junto al prestigioso sello Probe, se proponen superar a sus antecesores ofreciendo un cartucho con más circuitos, con más modos de juego, con más armas para acabar con nuestros adversarios y, sobre todo, capaz de ofrecer una sensación de velocidad mucho más trepidate que cualquier otro juego realizado hasta la fecha.

Pero, además, los chicos de Probe están realizando un trabajo técnico sensacional del que en principio nos han llamado la atención los inverosímiles diseños de las pistas (con algunos loopings que nos pondrán los pelos de punta), los vistosos juegos de luces y las alucinantes explosiones que se producirán cuando disparemos a las motos rivales.

Con ello no se está descuidando en absoluto el aspecto jugable y, a pesar de que la velocidad que alcanzarán estas motos es extraordinaria, su conducción no va a ofrecer ningún problema. Bueno, para ser más exactos habría que decir que no va a suponer ningún problema mantenerse sobre estos vehículos a velocidades de vértigo, pero ganar a nuestros competidores... eso ya será otra historia.

Y para que nadie piense que esto consistirá únicamente en correr y disparar circuito tras circuito, os adelantamos que se nos van a ofrecer tantos modos de juego que no sabremos cuál elegir y que además podremos jugar hasta 4 jugadores simultáneamente.

Con estos ingredientes «Extreme G» tiene todas las posibilidades de convertirse en un juego realmente imprescindible para N64.



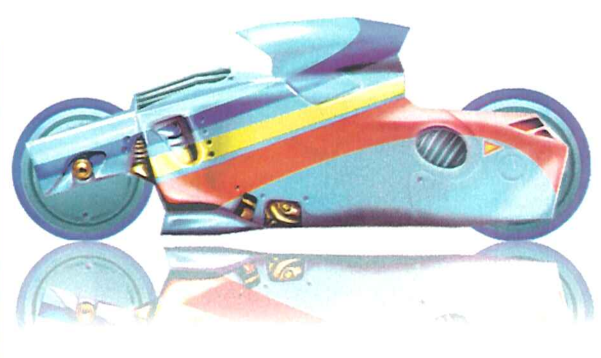


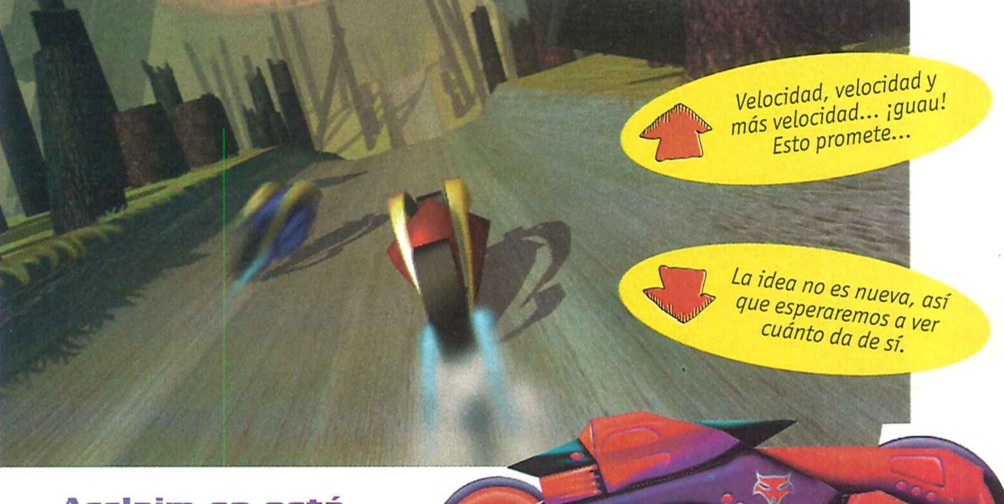




El juego nos ofrecerá 12 circuitos diferentes divididos en mundos y ordenados por niveles de dificultad. Algunos transcurrirán bajo el agua y otros parecerán auténticas montañas rusas.



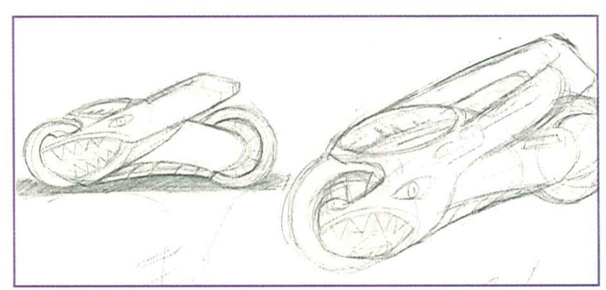




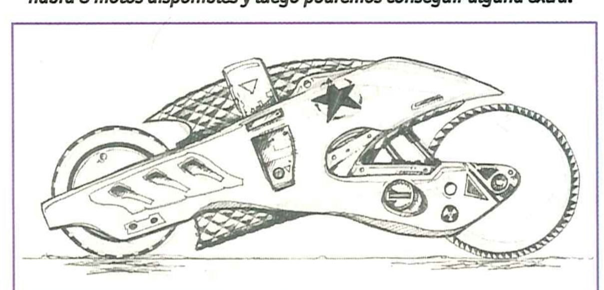


En este juego no tendremos que limitarnos a correr a velocidades de vértigo sino que deberemos mantener un auténtico "tour de force" contra nuestros contrincantes y hacer uso de las armas que vayamos encontrando en las pistas.

Acclaim se está convirtiendo en uno de los mayores baluartes de N64. Tras su genial «Turok» prepara el lanzamiento de este supersónico «Extreme G».



Aquí tenéis una muestra del proceso de diseño de las motos protagonistas, las cuales lucirán un aspecto muy aerodinámico y agresivo. En principio habrá 8 motos disponibles y luego podremos conseguir alguna extra.



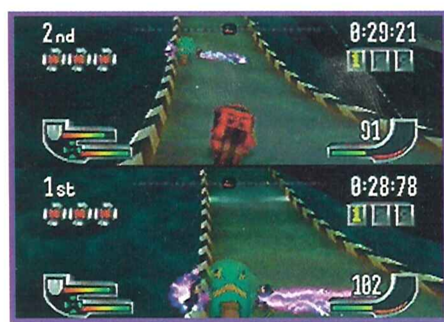


Una moto cambiante

En los circuitos encontraremos numerosos elementos que se nos añadirán a la moto, así como multitud de ítems que nos producirán todo tipo de efectos: nos harán indestructibles, invisibles, más veloces... incluso alguno cambiará los controles de los rivales.







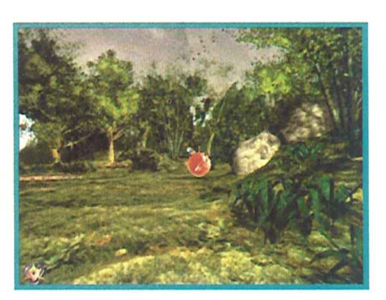




Y para que la diversión se multiplique... ¡echadle un ojo al aspecto que presentará el juego cuando participen dos, tres y hasta cuatro jugadores a la vez!

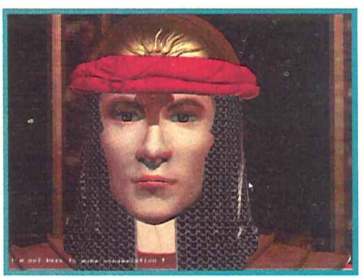
ATLANTIS
THE LOST TALES







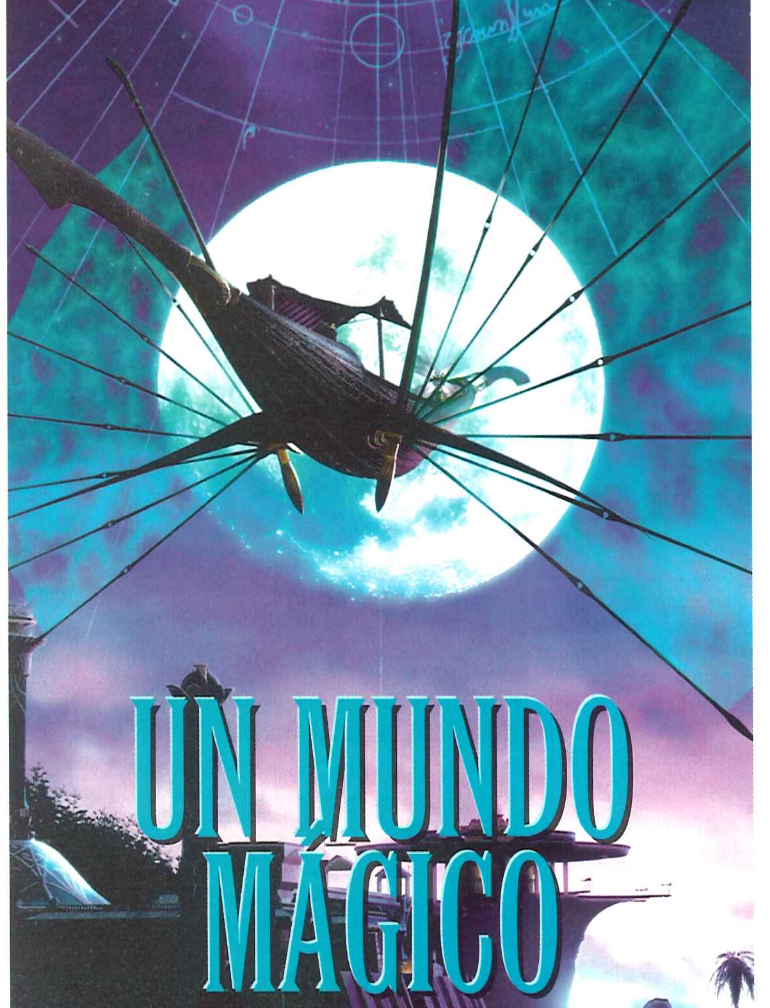
Ciudades legendarias, personajes fantásticos e historias mágicas se darán cita en este CD con el que Cryo quiere llevarnos de la mano más allá de la historia o la leyenda. Todo ello, además, desde el prisma de una compañía que siempre ha programado buscando la perfección, la belleza en la tecnología.



Los textos del juego estarán traducidos al castellano, lo que nos permitirá disfrutar a tope del argumento de la aventura. Las voces, sin embargo, serán las originales.



El fantástico diseño de los escenarios será uno de los puntos fuertes de un juego que posee, además, el aliciente de desarrollarse en la misteriosa Atlántida.









Ecos legendarios despierta la palabra «Atlantis». Ecos que nos asoman al continente perdido donde una vez un joven consejero se encuentra envuelto en la oscura trama que culmina con la desaparición de la reina Rhea, cabeza intocable de la sociedad matriarcal que dirige el destino de la Atlántida.

Y, efectivamente, en esta romántica historia nos tocará representar el papel de Seth, el muchacho que debe salvar a la reina del destino al que la ha destinado el príncipe consorte.

Para jugar no necesitaremos ser habilidosos con la espada -de hecho no llevaremos armas- ni con el salto, bastará con que pongamos a tono nuestro intelecto para desentrañar mil y un puzzles y resolver cientos de acertijos mientras nos movemos a lo largo y ancho de cinco continentes de sobrecogedora belleza. También deberemos estar dispuestos a dejarnos impresionar por sus aproximadamente cien niveles, que nos engancharán a la Saturn una media de una hora por nivel, o mejor, por capítulo. Si hacéis la suma...

El desarrollo del juego será similar a el visto en títulos como «Myst», es decir, la perspectiva subjetiva presidirá toda la aventura mientras nosotros tenemos como referencia de movimiento un cursor con el que coger o usar objetos y un menú muy sencillo para comunicarnos con el resto de personajes.

La novedad más destacable vendrá del "engine" del juego que nos permitirá mirar en cualquier dirección, como si girásemos la cabeza 360º. Seguro que repetimos esta operación una y otra vez pues los escenarios serán realmente como para dejarnos boquiabiertos.

Este juego tiene toda la pinta de convertirse en una de las nuevas joyas para Saturn, lo cual se ve enormemente acrecentado por el hecho de que Sega ha confirmado su traducción al castellano.

IMAGINACIÓN Y ARTE

El diseñador del juego afirma que para crear los escenarios se basó en las artes griegas y egipcias, aunque al final todo el equipo ha aportado su granito de arena en el ejercicio de imaginación que supone crear las muchísimas localizaciones de «Atlantis».

La magia es la idea en la que se han basado los diseñadores, quienes no han querido incluir lugares o diseños reales que pudieran romper el hechizo.





La historia y el argumento, que encajan correctamente con los preciosos gráficos.

«Atlantis» nos obligará a desentrañar algunos puzzles realmente complicados que requerirán del jugador grandes dosis de lógica.



La calidad de los escenarios será uno de los puntos fuertes de este juego. Para su realización se han empleado imágenes renderizadas sobre la base de detallados bocetos.

LOS PERSONAJES



Habrá cuarenta caracteres diferentes que han recibido influencias muy diversas para la presentación de su aspecto físico, vestiduras y rasgos. Estos cuarenta personajes interactuarán con el jugador gracias a intuitivos menús que permitirán preguntar o contestar con sólo pulsar un símbolo. Además, los personajes estarán tratados con el "Omni Sync" el cual permite animar los rasgos faciales con gran facilidad, permitiendo la sincronización de las voces y las caras incluso tras un doblaje. En España se mantendrán las voces originales en inglés, pero se podrá apreciar esta sincronización.

LA REVOLUCIÓN SE LLAMA OMNI 3D

Cryo ha construido infinidad de aventuras, entre las que se encuentran la genial «Dune» para Mega CD. Uno de sus últimas creaciones fue «Versalles», que estrenó la tecnología Omni 3D que ahora «Atlantis» lleva hasta sus últimas consecuencias. Gracias a Omni 3D el jugador tiene una perspectiva subjetiva panorámico con 360º de libertad en los ejes horizontal y vertical. Al ser los escenarios completamente renderizados y precalculados, la velocidad y suavidad de los movimientos es total. Con estas imágenes podéis haceros una idea de la capacidad gráfica de este juego y el trabajo que ha llevado su preparación. Más de dos años para que el jugador crea encontrarse en la "auténtica" Atlántida.



La gran calidad gráfica obliga a frecuentes cargas. Habrá que ver cuánto molestan.





EL OLIMPO SEGÚN SAN LUCASARTS

APROVECHANDO EL TIRÓN DEL ESTRENO EN ESPAÑA DE LA PELÍCULA "HÉRCULES" DE LA FACTORÍA DISNEY, LUCASARTS HA DECIDIDO OFRECERNOS SU PROPIA VISIÓN DE LAS AVENTURAS DEL HÉROE MITOLÓGICO Y ESTÁ ULTIMANDO UN JUEGO BASADO EN UNA SERIE DE DIBUJOS ANIMADOS DEL MISMO NOMBRE QUE HA OBTENIDO GRAN ÉXITO EN USA.



Para encarar esta divertida epopeya podremos elegir jugar con Atlanta, Hércules o Jason, un trío imparable que ira aumentando sus habilidades durante el juego.

Hades, el malvado rey del averno, ha secuestrado a Perséphone, la diosa de la primavera, y planea convertirla en su consorte para gobernar juntos el Submundo. Sin ella, todo en la Tierra comienza a decaer y los monstruos aparecen por todas partes. Zeus, el rey de los dioses y hermano de Hades, decide no interferir, pero le otorga a Grecia una oportunidad para salvarse: mandará a su hijo Hércules junto a otros dos míticos héroes para intentar que el plan de Hades no se lleve a cabo. Así, en «Herc's Adventures» tendremos la opción de elegir entre la bella y rápida Atlanta, el joven e inteligente Jason o el fuerte y poderoso Hércules para recorrer todos los confines de Grecia en un intento desesperado de salvar a Perséphone.

Alejándose del esquema que ofrece el «Hércules» de Disney, LucasArts ha optado por la aventura más que por el arcade -incluyendo numeroso puzzles y situaciones de lógica para resolver-, y ofreciendo la acción también en tercera persona, pero desde una perspectiva mucho más elevada que le otorga una mayor sensación de tridimensionalidad al juego.

«Herc´s Adventures» contará con cuarenta fases dotadas de atractivos gráficos donde nos las veremos con criaturas mitológicas como Hydra, Cancerbero o Medusa, hasta llegar al combate final con el propio Hades.

Otro de los mayores atractivos que tendrá este juego será la posibilidad de que dos jugadores cooperen, manejando simultáneamente a dos personajes y disfrutando en compañía de esta pequeña maravilla de LucasArts.



El fino sentido del humor que se le ha imprimido al juego.





En principio no va a aportar demasiadas novedades al género.



«Herc´s Adventures» contará con escenas animadas de gran calidad que poco tendrán que envidiarle a las de la película de Disney.

Preview - *PlayStation - LucasArts - Aventura*

En Fórmula 1 sólo hay una posición





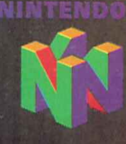






El simulador oficial de carreras de coches de Fórmula 1; F-1 Pole Position 64 está basado en la temporada oficial 96 con 16 circuitos, 22 coches y 30 pilotos del Grand Prix. El sonido real del motor y las comunicaciones con boxes durante la carrera te harán sentir como un verdadero campeón.







UBI SOFT S.A., Plaza de la Unión nº1, 08190 SANT CUGAT DEL VALLÈS (Barcelona) • Tel. (93) 544 15 00 • Fax. (93) 589 56 60
http://www.ubisoft.com.spain

TEST DRIVE 4



Un simulador de lujo

Electronic Arts está dispuesta a cubrir todas las posibilidades del género de la conducción y arranca con la cuarta entrega de la conocida saga «Test Drive». La idea de este nuevo simulador de carreras es tan atractiva como sencilla: ¿Quién ganaría en una competición entre diez de los más famosos coches de todos los tiempos?



Los circuitos han sido modelados utilizando mapas reales de las localizaciones geográficas por donde pasan, incluyendo los túneles.

El equipo de programación Pitbull Syndicate, (quienes por cierto han versionado la saga «Destruction Derby» de PlayStation a PC), está siendo el encargado de desarrollar este «Test Drive 4», un simulador de carreras histórico donde los haya.

El juego cuenta con licencia para utilizar diez de los coches más famosos de todos los tiempos y enfrentarlos en una competición "callejera" para probar si puede más la potencia de los supercoches de hoy en día o la robustez de los deportivos de los años sesenta y setenta.

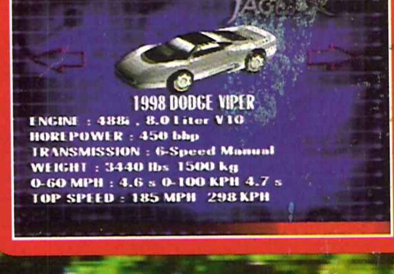
Coches como el Nissan 300 ZX de 1995, el Chevrolet Corvette de 1997 o el Plymouth "Hemi" Cuda 426 de 1971 desfilarán por nuestros televisores mientras conducimos a través de seis circuitos improvisados localizados a lo largo y ancho del planeta: San Francisco, Washington DC, Japón, los Alpes italianos, Alemania e Inglaterra.

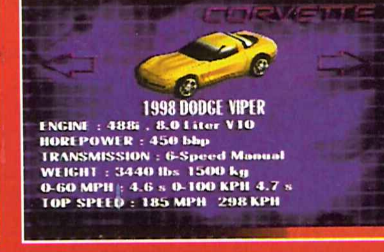
Pero nuestra tarea no consistirá tan sólo en conducir y disfrutar del paisaje, sino también en esquivar los coches que vienen en dirección contraria, huir de la presencia de la policía y evitar atropellar a los imprudentes peatones, ya que, como hemos dicho, estas carreras no tienen lugar en circuitos especiales, sino en carreteras normales.

Esta circunstancia le imprime un carácter especial a un juego que ya de por sí resulta muy atractivo debido a los lujosos modelos de coches que nos propone conducir.

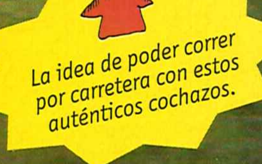








Tendremos la oportunidad de probar diez de los deportivos más lujosos, atractivos y caros de todos los tiempos. Belleza y modernidad se darán la mano en «Test Drive 4»



No es fácil y los accidentes parecen estar a la orden del día.

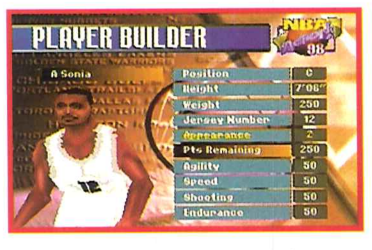
NBA Action 98

Vuelve el basket

Si tienes una Saturn y quieres disfrutar con todo el realismo del deporte más espectacular del mundo, esta puede ser tu mejor opción. Sega Sports vuelve a la carga con uno de sus habituales para intentar meternos toda la magia de la NBA en un CD.



Se ha mejorado notablemente la animación de los jugadores.



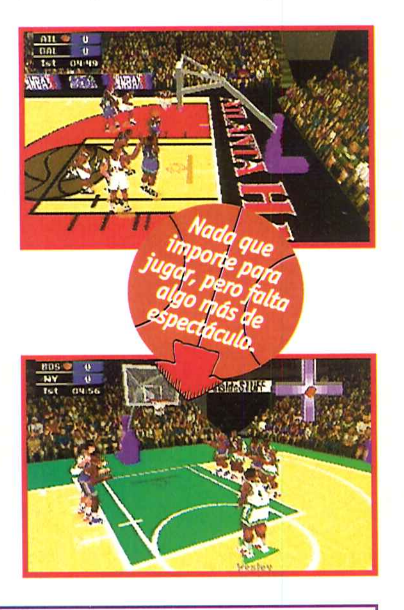
Podemos configurar nuestros propios jugadores intentando después que sean fichados por los clubes más importantes.



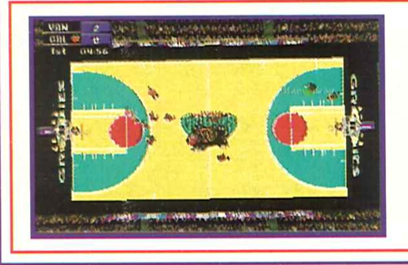
Escenas reales extraídas de la NBA servirán para presentarnos los partidos con una nota de color típicamente yanquee.



Los movimientos de los jugadores están perfectamente conseguidos y será una auténtica delicia verlos dar pases por la espalda o entrar a "machacar" como en los partidos reales.



Nada que importe para jugar, pero falta algo más de espectáculo.







Más de diez cámaras diferentes nos permitirán disfrutar de los partidos desde casi cualquier ángulo, distancia y perspectiva. Unas cámaras buscarán el espectáculo, otras se conformarán con mostrarnos la mejor perspectiva posible de juego.

Este «NBA Action 98» pretende hacernos olvidar a todos los juegos anteriores de basket a base de aplicar las más modernas tecnologías tanto en gráficos como en jugabilidad.

Los jugadores estarán animados usando Motion Capture lo que garantizará una fluidez de movimientos espectacular y nos permitirá realizar todos esos movimientos con los que alucinamos frente a la televisión.

Como no podía ser de otra forma, se incluirán todo tipo de posibilidades tácticas que nos depararán la posibilidad de elaborar nuestras estrategias defensivas y ofensivas a la vez que construimos nuestro quinteto ideal incluso fichando estrellas de otros equipos o configurando nuestros propios rookies. Todo esto sabiendo que podemos diseñar también nuestro propio libro de jugadas.

Como es habitual dispondremos de todas las estadísticas de los 340 jugadores oficiales de la campaña 96/97, con las que podremos generar nuestros equipos All Stars. Además, tendremos la opción de reunir hasta a diez amigos fanáticos del basket para disfrutar con ellos de campeonatos, amistosos o play-Off.

Ya sólo falta que Sega ponga este título a la venta el mes que viene para que podamos disfrutar de basket de verdadera altura.

Al menos así lo prometen los cracks de la NBA que participan en este juego.



¡EL AUTENTICO, AHORA DE BOLSILLO!
TETRIS Jr.™
POCKET KEYRING TETRIS™
SCORE NEXT
TETRIS Jr.™
LEFT
RIGHT
MODE
SOUND
ON/PAUSE
RESET
START
ROTATE
DESCUBRE EL NUEVO RETO
ENDORSED BY ALEXEY PAJITNOV
¡EL CLASICO TETRIS AHORA CON 8 PANTALLAS Y NUEVOS TRUCOS PARA QUE CONSIGAS LA PARTIDA MAS DIFICIL Y EMOCIONANTE QUE NUNCA!
BANDAI



La revolución de los arcades llega a PlayStation

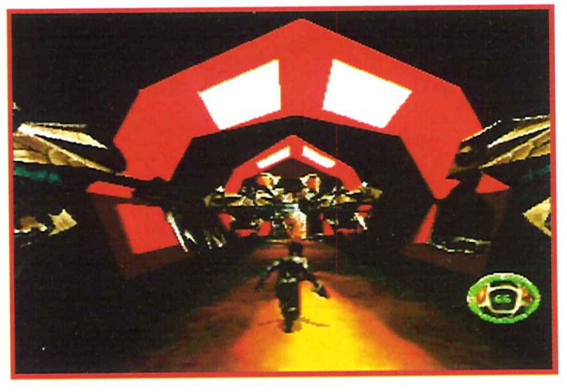
El equipo de desarrollo de Shiny, encabezado por el genial Dave Perry, está dando los últimos retoques a la conversión para PlayStation de uno de los juegos más originales de la historia: «MDK». Este genial arcade ha obtenido un éxito casi sin precedentes en PC y a partir del mes próximo lo tendréis a punto para vuestra consola. Iros preparando porque se acerca una auténtica maravilla de la programación.

En un futuro lejano existe un fenómeno conocido como "Corrientes", una especie de puertas dimensionales de energía que permiten recorrer la galaxia de punta a punta. Los malvados alienígenas de turno descubren una que lleva directamente hasta la Tierra y deciden que nuestro bello planeta azul es un lugar ideal para vivir. Así que ponen en marcha sus enormes ciudades móviles para ir arrasando todo a su paso y hacerse con el planeta.

Mientras tanto, orbitando alrededor de la Tierra, el doctor Fluke Hawkins -un científico genial pero enloquecido- su ayudante Kurt y Huesos -un perro alterado genéticamente- deciden acabar con la amenaza alienígena utilizando para ello la tecnología que ha diseñado el genial científico.

Enfundado en un traje semiblindado de gran ligereza y armado con multitud de ingenios, Kurt será el protagonista de este fabuloso e innovador arcade de acción trepidante que contará con cincuenta largos y difíciles niveles.

Pero...¿qué va a tener «MDK» que no se haya visto hasta ahora en otros "shoot´em up"? Muy sencillo: este genial título ofrecerá dos perspectivas de juego bien distintas que lo convertirán en algo único. La primera de ellas les resultará muy familiar a todos aquellos que hayan jugado a «Tomb Raider», ya que la cámara se sitúa a las espaldas de Kurt, ofreciéndonos una vista en tercera persona desde la que observaremos las evoluciones del protagonista mientras se desplaza y salta libremente en cualquier dirección.







La novedad vendrá propiciada por la peculiar ametralladora de que dispone Kurt, ya que en cualquier momento podrá unirla al visor de su traje y formar así un rifle de francotirador de alta precisión. En ese momento, la vista del juego cambiará a una perspectiva subjetiva desde la que podremos hacer zoom y disparar a cualquier objetivo que se encuentre a menos de una milla de nosotros.

La calidad gráfica de este modo será verdaderamente sorprendente, pues el efecto de zoom se efectuará con una rapidez y un detalle increíbles y sin pérdida alguna de resolución, al contrario de lo que suele ocurrir con este tipo de efectos en otros juegos.

Esta combinación de dos modos de juego permitirá que estudiemos el terreno antes de meternos de lleno a eliminar alienígenas, introduciendo así un aspecto ligeramente estratégico, inusual en un arcade de este tipo, pero que al mismo tiempo no restará acción en absoluto.

Pero esta es tan solo una de las muchísimas virtudes que a buen seguro va a tener este sensacional y revolucionario "shoot´em up" que aparecerá en el mercado el próximo mes de Noviembre. Atentos a la movida.



«MDK» transcurrirá en un entorno 3D similar al de «Tomb Raider» pero su desarrollo contendrá mucha más acción y nos obligará a disparar casi constantemente.

Las formas y diseños de los extraterrestres y sus naves serán de lo más extravagante que hayáis visto. Los programadores de Shiny han llevado a cabo un gran derroche de imaginación.

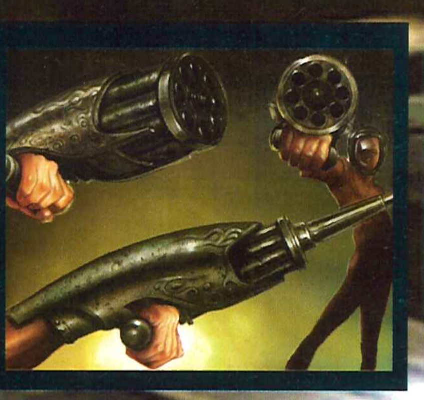


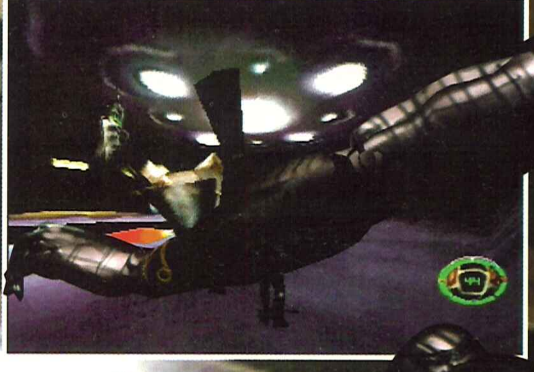






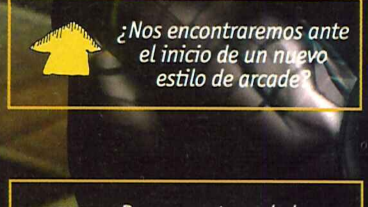
Estos son los bocetos del arma que llevará el personaje y que resultará fundamental en el juego, ya que al usarla pasaremos al Modo Francotirador, que podéis ver abajo.



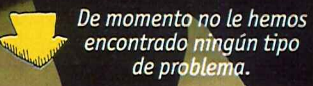








¿Nos encontraremos ante el inicio de un nuevo estilo de arcade?



De momento no le hemos encontrado ningún tipo de problema.

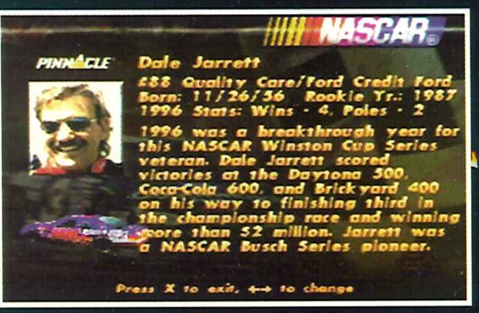


NASCAR 98

Días de trueno.

Tras el éxito de «Andretti Racing», Electronics Arts ha decidido seguir en la misma línea y ofrecernos un nuevo juego de conducción pero saltando de la clásica Fórmula-1 a los circuitos ovalados y los avanzados prototipos de NASCAR. Id calentando motores porque la compañía Storm Front Studios está en plena ebullición creativa para ofreceros dentro de pocas semanas una intensa experiencia automovilística.





«NASCAR 98» contendrá una base de datos -en inglés- con el historial de los más de veinte pilotos reales a los que podremos elegir para disputar las carreras.



Como si de una carrera real se tratase, en cualquier momento podremos entrar en los "boxes" para repostar o realizar un cambio de neumáticos.



¡Sí, es él, el mismísimo Bob Jenkins en persona! Pues este atractivo y conocidísimo comentarista deportivo nos pondrá en situación antes de cada carrera.

Muchos habréis visto la película "Días de trueno" que tenía como protagonista a Tom Cruise haciendo de valiente piloto de carreras. Pues bien, Electronics Arts ha conseguido la licencia de NASCAR, la popular competición de coches norteamericana en la que se basa esta película, y que consiste en un peculiar torneo cuyas carreras se caracterizan por la espectacularidad de sus accidentes.

Como ya sabéis, los modelos de coche que compiten en esta modalidad son utilitarios a los que se introducen numerosas modificaciones -entre ellas un motor casi de fórmula 1- y que son manejados por temerarios pilotos de los que se puede esperar cualquier cosa.

«Nascar 98» reflejará a la perfección todos estos aspectos de la competición real, incluyendo pilotos adscritos al torneo y diez réplicas de circuitos auténticos. También los vehículos se beneficiarán de esta licencia, ya que cada coche ha sido diseñado para representar su apariencia real, con escuderías y carrocerías oficiales.

Gráficamente, el juego presenta ya un aspecto muy atractivo, pudiéndose observar una amplia gama de texturas y un buen diseño de los coches, que incluso se deformarán a medida que vayamos sufriendo choques en las carreras.

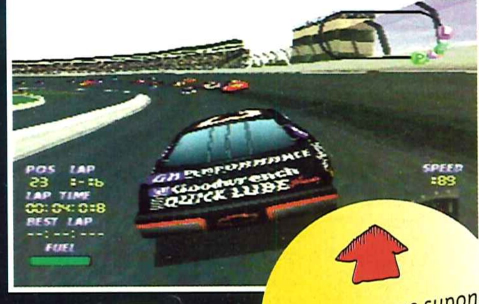
Con estos buenos antecedentes, ya sólo resta esperar a que Storm Front Studios termine de darle los últimos retoques.





Para enfatizar aún más el realismo que caracterizará a este nuevo juego de carreras, se están desarrollando amplios menús de opciones que permitirán alterar las características de los vehículos y ajustarlos a nuestras necesidades, así como modificar las condiciones en que se desarrollará la competición.





El atractivo que supone simular esta frenética y peligrosa modalidad de carreras.



Preview - *Saturn*









BUST A MOVE 3 ¡A jugar!!

Si ya habéis tenido la suerte de probar «Bust A Move 2» en vuestras Saturn o jugarlo en los arcades, ya sabéis en esencia lo que nos espera con esta tercera entrega: toneladas y toneladas de diversión.

Para los despistados podemos recordar que «Bust A Move» consiste en lanzar desde un cañón burbujas que pueden rebotar en las paredes y que, al unirse a otras de su mismo color, explotan en la pantalla. ¿Parece fácil? Pues preparaos a descubrir modos de juego con retos cada vez más variados y difíciles y cantidad de sorpresas especialmente pensadas para esta tercera parte: nuevos tipos de puzzles, de burbujas, más niveles de dificultad y más modos de juego. Todo ello revestido con los simpatiquísimos gráficos que caracterizan a la serie y los niveles de adicción tan propios del género. Un mes más y Acclaim lo pondrá a la venta. Paciencia, burbujeros de mundo.



Preview - *PlayStation*

COLONY WARS

Guardianes del espacio

El último experimento de Psygnosis nos colocará a los mandos de una nave espacial de caza con la misión de proteger las colonias terrestres establecidas en el espacio. Gracias a las posibilidades de nuestra nave y a sus distintos tipos de armamento, podremos hacer frente a diferentes tareas de defensa y protección, que nos obligarán a demostrar tanto nuestra puntería y dominio de la nave como nuestra capacidad para la estrategia. Desarrollaremos nuestra tarea desde una perspectiva subjetiva desde la que veremos los cuadros de mando de la nave y toda la información necesaria: velocidad, escudos, niveles de los láser, misiles... La gran cantidad de opciones de navegación dotará de un aire de simulador a este mata-mata de atractivo aspecto.

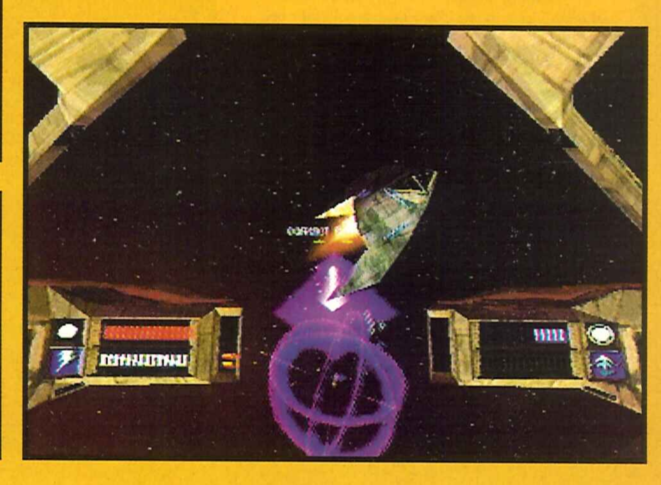


Psygnosis prepara el lanzamiento -nunca mejor dicho- de un matamarcianos con ciertos toques de simulador que nos llevará a vivir intensa batallas estelares.









AUTO DESTRUCT

Un coche un poco salvaje.



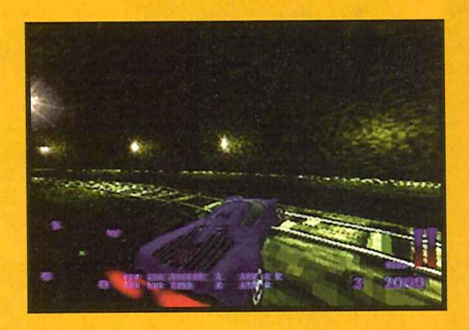
Electronics Arts está preparando un extraño juego que mezclará aspectos del género de la simulación de coches con elementos de estrategia en una especie de "shoot´em up" donde los disparos serán la nota predominante.

Todo comienza cuando un campeón mundial de carreras de Fórmula-1 ve cómo miembros de una misteriosa secta conocida como "Los Discípulos de Lázaro" asesinan sin miramientos a su mujer y a su hija. Desesperado, no le queda más remedio que aceptar la oferta de otra organización secreta rival que le brinda la oportunidad de vengarse de ese peligroso culto de fanáticos.

La organización le irá suministrando información sobre los golpes que los Discípulos planean realizar en diferentes ciudades del mundo y le proporcionan un prototipo de coche de alta velocidad dotado de ametralladoras y misiles con los que encargarse de la banda rival.

Con este planteamiento, tendremos que recorrer sin descanso las calles de San Francisco, Nueva York o Tokio realizando las más de treinta misiones de que constará el juego. A medida que vayamos consiguiendo objetivos, se nos irá suministrando más dinero para adquirir nuevas armas cada vez más potentes y destructivas. Las misiones serán de lo más variado, llevándonos a lugares tan insospechados como los túneles del metro de Nueva York mientras escoltamos vehículos o destruimos tanques.

Este título -que no estará exento de unas dosis de violencia quizás excesivamente elevadas- estará disponible a partir del mes próximo en PlayStation.







Las ciudades poseerán un aspecto totalmente 3D y podremos recorrerlas con entera libertad disparando a diestro y siniestro.

FIGHTERS IMPACTS

Taito continúa en la lucha.



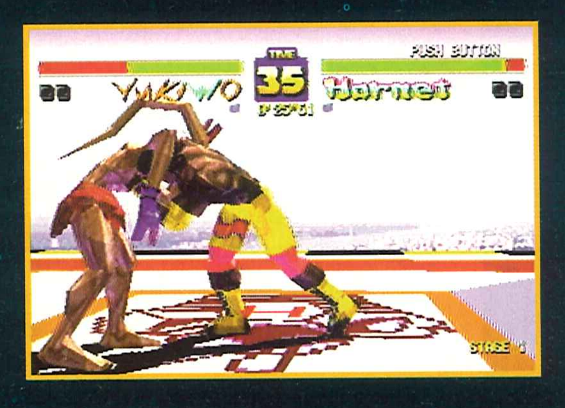


El aspecto que lucen los luchadores de este simulador de lucha es realmente prometedor.

En Taito están trabajando al cien por cien para ultimar un nuevo juego de lucha que, por lo que hemos podido ver hasta ahora, hará las delicias de los aficionados al género.

Se trata de «Fighters Impacts», un prometedor rival de monstruos de la talla de «Tekken 2» o «Soul Blade» que incorporará novedades muy interesantes y originales. Las habilidades de lucha estarán divididas en estilos y sub-estilos de combate y, a diferencia de otros juegos del mismo género, cada luchador dominará tres estilos distintos que podrán alternarse al iniciar una nueva partida.

En función de la modalidad que hayamos elegido, nuestro luchador tendrá un comportamiento distinto en el tatami, alterando incluso la vestimenta y su postura defensiva. Se está imprimiendo un gran realismo en los movimientos para que reflejen con fidelidad las características de cada estilo de lucha, y aunque los gráficos de los luchadores mostrarán un tamaño más que considerable, se moverán con una rapidez digna de mención, realizando golpes espectaculares de estilos tan conocidos como Taekwon-Do, Karate, Kung-fu e incluso lucha callejera. El número de personajes parece a priori algo reducido, ya que son tan sólo ocho los luchadores que tendremos a nuestra disposición, pero si pensamos en que cada uno va a poder luchar de tres maneras distintas, tenemos un total de veinticuatro estilos, una auténtica exhibición de posibilidades que muy pocos juegos ofrecen.



El mes que viene os lo contaremos todo sobre este juego de Taito que puede poner las cosas muy "calientes" para este otoño.

BATTLEMAGE

Entre magos anda el juego.





Este título está basado en un juego de cartas que ha obtenido un enorme éxito en medio mundo, aunque al parecer no será traducido al castellano.



Acclaim está dando los últimos retoques a «Magic The Gathering: Battlemage», un original compacto basado en el juego de cartas del mismo nombre creado por el genial Richard Garfield, que está arrasando en todo el mundo con más de dos billones de cartas vendidas y que ha sido traducido ya a los principales idiomas.

A caballo entre la acción y la estrategia en tiempo real, «Battlemage» nos propondrá meternos en la piel de un mago que deberá enfrentarse en duelos mortales contra otros hechiceros haciendo uso de todas sus habilidades mágicas. Antes de empezar cada duelo habrá que formar un mazo de cartas que constituirá nuestra fuente de conjuros y que podrá estar formado por cualquier combinación de hechizos, artefactos mágicos, criaturas y distintos tipos de tierras de las que extraer maná, la energía mística que emana de ciertos lugares y que nos permite lanzar los conjuros.

El menú de opciones de «Battlemage» será muy extenso, y entre las posibilidades más interesantes que nos brindará se encuentran la de poder enfrentarnos a otro jugador a pantalla partida o el incluir una especie de juego de rol a modo de campaña. Desgraciadamente, las posibilidades de que este juego salga traducido a nuestro idioma. son mínimas.

Gran variedad de criaturas, como Minotauros, Orcos, Goblins, Elementales de aire y fuego o criaturas míticas como el Angel de Serra o el Señor de Atlantis serán los protagonistas de este juego.

FELONY 11-79

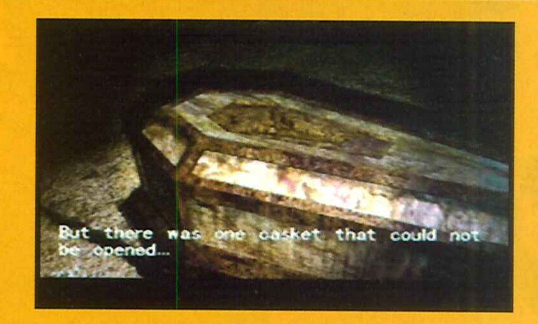
La aventura de la conducción.



ASCII Entertainment no para de tener ideas originales, y en esta ocasión le ha tocado revitalizar el atractivo género de la conducción.

La compañía norteamericana ha ideado un interesante argumento que dará pie a un trepidante juego de coches de desarrollo delirante. Todo comienza cuando en el siglo XIX, un arqueólogo conocido como Thomas Samuel descubrió una ciudad perdida en la que se ocultaban riquezas inimaginables. Entre todo lo que trajo se encontraba un extraño sarcófago sellado que nadie era capaz de abrir. El sarcófago pasó de generación en generación, y la leyenda acerca de su contenido fue creciendo cada vez más. Uno de los descendientes directos creyó ver la clave para abrir este milenario artefacto en tres llaves: una estatua de jade, un ala dorada y un báculo de plata. Pero por desgracia estos objetos se encuentran a buen recaudo en distintas ciudades del mundo, así que nada mejor que elegir entre los veintidós vehículos distintos que ofrecerá el juego entre deportivos, fórmula-1, BMW, tanques, motos, camiones y autobuses, y lanzarnos a la carrera en un alocado intento por recuperarlos.

«Felony 11-97» contará con escenarios 3D en los que podremos conducir con total libertad por las calles de París, Tokio o Los Angeles mientras evitamos las emboscadas que nos tenderá la policía y nos llevamos por delante todo lo que se interponga en nuestro camino. Como veis, una curiosa mezcla de ideas que sin duda animará aún más este poblado mundo de los juegos de conducción.

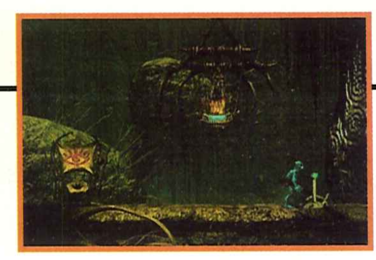






Este título consistirá básicamente en un simulador de coches pero combinado con ciertas dosis de aventura.









Abe's Oddysee

Ha nacido una estrella

Cada cierto tiempo aparece en escena un personaje que trasciende de su mera faceta de héroe de videojuego, que se sale de la norma y que se destapa con un ser con un enorme carisma y con una personalidad propia. Podemos nombrar a Mario, a Sonic, a Lara Croft... y ahora a Abe, el Abe del Oddworld.

Estos personajes protagonizan juegos geniales, originales, juegos que se apartan de la monotonía y ofrecen al usuario experiencias completamente novedosas. Y este es, obviamente, el caso de «Abe's Oddysee», un juego totalmente revolucionario con el que descubriréis un mundo maravilloso, único, en el que os introduciréis de lleno y del que os resultará casi imposible escapar.

El desarrollo del juego requiere una combinación a partes iguales de habilidad, inteligencia y astucia y se plantea como un plataformas de scroll horizontal en 2D, aunque con un aspecto prácticamente tridimensional.

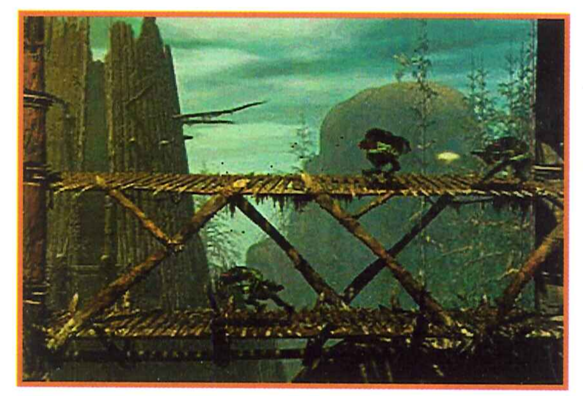
El argumento posee una fuerza aplastante que se va desarrollando apoyado en extraordinarias secuencias cinemáticas dobladas al castellano y en él se nos cuenta cómo Abe, esclavo de una raza opresora, debe escapar haciendo de Moisés de su pueblo y conseguir solucionar los problemas que amenazan con destruir su mundo: contaminación, deforestación, extinción de especies... Poco a poco Abe va descubriendo su ecologista y salvadora misión, al tiempo que se tropieza con retos cada vez más complicados y va solucionando de mil maneras distintas los numerosos y variados problemas que se le irán planteando.

Quizá uno de los elementos más impactantes y mejor logrados de este juego sea la inteligencia artificial de los personajes, que hace que amigos y enemigos se comporten de diferentes maneras ante nuestras acciones. Mención aparte merece el hecho de que Abe pueda comunicarse con su entorno y recibir incluso respuestas de todas las criaturas que lo pueblan: los slig no soportan que nos burlemos de ellos, pero su corta inteligencia les hace responder con un "hola" a nuestro saludo; a el Elum, fiel cabalgadura de Abe, no le gusta que le dejemos solo y cuando le pidamos que nos espere en algún lugar aullará tristemente... Esta faceta comunicadora de Abe se combina magistralmente con una gran variedad de habilidades y movimientos que nos permitirán realizar acrobacias increíbles y efectuar un número de acciones realmente amplio: coger, empujar y mover objetos, trepar, andar de puntillas, rodar, saltar... todo ello siempre con la finalidad de engañar a los enemigos y salvar a nuestros congéneres.

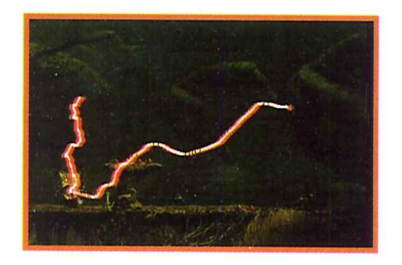
De echo el juego se podría definir como una sucesión de retos encadenados y con una dificultad creciente pero siempre posibles, de manera que una vez dominemos el complejo control del juego no nos resultará excesivamente complicado avanzar. Además, disponemos de vidas infinitas que empiezan siempre tras el último problema que hayamos completado y existe la posibilidad de salvar en la tarjeta de memoria.

Sus programadores, Oddworld aseguran más de cien horas de juego. Y nosotros os aseguramos que serán las 100 mejores horas que hayáis pasado en mucho tiempo.

Sonia Herranz



Aunque Abe es sumamente pacífico puede usar las habilidades de los malvados slig cuando controla sus acciones, lo que incluye disparar una ráfaga de ametralladora cuando hay un enemigo cerca. Pero siempre lo hará en defensa propia...







"Oddworld. Abe´s Oddysee» es uno de los juegos más bellos, imaginativos y originales que jamás hayáis visto. Una vez que entréis en su mundo, no conseguiréis escapar de él.



Curiosas habilidades



Comunicación: *resulta básica, ya sea para silbar una clave, pedir que nos sigan o nos esperen o para provocar a un enemigo.*



Colgarse: *Aferrarse a los bordes de las plataformas sirve tanto para bajar como para trepar o despistar a los enemigos.*



Los ascensores: *Encontraremos artilugios que Abe puede manipular. El más común es el ascensor de poleas.*



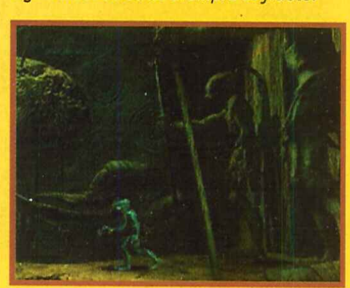
Posesión: *El poder mental de Abe es superior al de muchos enemigos, pudiendo apropiarse del cuerpo de los slig.*



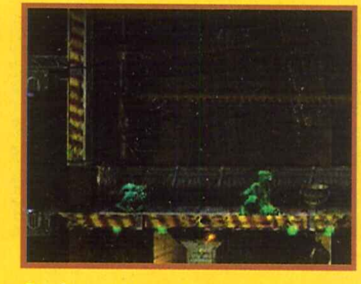
Salto: *Abe puede saltar grandes distancias con carrerilla o hacia arriba para agarrarse. Su salto siempre es fiable.*



Sigilo: *Además de andar o correr Abe podrá caminar de puntillas para no despertar a los monstruos que duerman.*



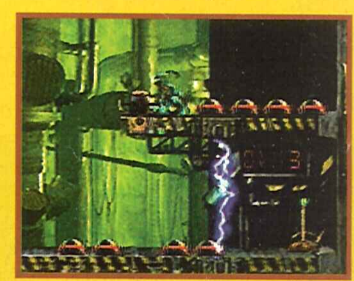
Esconderse: *Aprovechando las sombras Abe puede ocultarse a los ojos de sus enemigos: si no le ven, no le atacan.*



Rodar: *Además de agacharse nuestro amigo puede rodar para escurrirse por caminos demasiado pequeños.*



Arrojar objetos: *Abe podrá lanzar piedras para distraer a los enemigos, estallar bombas o hacer caer objetos.*



Manipular: *Palancas, interruptores, minas de contacto, bombas, campanas... Abe podrá accionar cualquier cosa.*



En nuestro camino encontraremos muchos carteles y letreros luminosos en los que se nos darán instrucciones o pistas sobre lo que debemos hacer. Tanto estos textos como todas las voces del juego han sido magistralmente traducidas y dobladas al castellano.



El canto de Abe tendrá muchas utilidades ya que es el que le permitirá manejar a sus enemigos, hacer estallar algunas trampas y leer los mensajes secretos que se ocultan en ciertas luces. Mientras Abe "canta" queda a merced de cualquier enemigo.





Aquí tenéis el menú desde el que elegiremos lo que decirle a nuestros amigos y enemigos. podremos saludar, pedir que nos sigan, que nos esperen...





El inseparable Elum

Hay zonas que sólo se pueden saltar con la ayuda de Elum, nuestra particular y extraña montura. Para llamarle es necesario tocar una campana ritual (pantalla izquierda) y cuando aparezca podremos guiarle con nuestra voz. La miel es lo único que le arrancará de nuestro lado.







Consola:	PlayStation
Tipo:	Plataformas/Aventura
Compañía:	GT Interactive
Programación:	Oddworld
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	15
Niveles de dificultad:	--
Memoria:	CD Rom



Gráficos: 96

Alucinantes de principio a fin, tanto en las animaciones de los personajes como en el diseño de los decorados. Una obra de arte.

Sonido: 94

La banda sonora es muy buena, igual que los efectos sonoros. Pero lo mejor de todo es el perfecto doblaje al castellano que ha realizado New Software Center.

Jugabilidad: 93

Al principio es un poco "durillo", ya que su desarrollo es atípico y además hay que usar todos los botones del pad, pero con el tiempo se deja jugar muy bien. Los retos son difíciles, pero no imposibles y nunca terminaremos con un "Game Over".

Diversión: 95

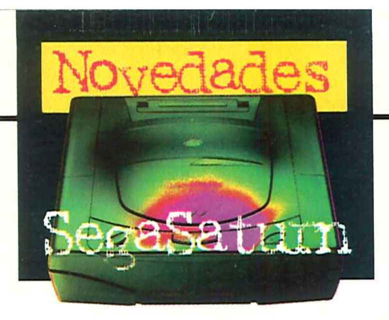
Es un compacto para jugar pausadamente, pensándolo, disfrutándolo a tope... y que huye de la acción frenética. Sin embargo te enganchará total y absolutamente. Por otra parte, incluye un interesante modo para dos jugadores alternativos.

Valoración: 95

Me gustan los juegos que me obligan a pensar y tengo que reconocer que hacía mucho tiempo que no encontraba uno que me enganchara del modo que lo ha hecho éste. Me ha encantado por lo que tiene de sorprendente, por su bella historia, por su novedosa estética y por su original estilo de juego. Y no sé que es lo que más me atrae de todo, pero sí sé que el resultado es tan brillante que no puedo más que recomendaros encarecidamente que lo juguéis. Las horas se os pasarán volando mientras visitáis este fantástico mundo, resolvéis puzzles, retáis a vuestros reflejos y os abrís a un nuevo y maravilloso concepto de videojuego.

Ranking:

No hay juegos similares ni para PlayStation ni para ninguna otra consola.







LAST BRONX

No hace falta descubrir a estas alturas que los departamentos de desarrollo de Sega son auténticos expertos en el arte de producir grandes juegos de lucha. Además, el hecho de que todos sus títulos pasen primero por el sensacional banco de pruebas que suponen los salones arcades les convierten en juegos de probada calidad y en éxitos seguros incluso antes de dar el salto a las consolas.

En el caso de «Last Bronx» no hablamos precisamente de un juego que haya arrastrado masas en su paso por las recreativas, pero sí supuso el descubrimiento de un juego muy interesante y con ciertas dosis de originalidad.

Este juego sigue fielmente las pautas marcadas por la serie «Virtua Fighter» en cuanto a apariencia estética y realización técnica, pero se diferencia de él por la personalidad de sus luchadores y el uso de sus particulares técnicas y armas.

Hacía mucho tiempo que no veíamos un simulador de lucha cuerpo a cuerpo tan real, que recogiera los diferentes estilos de artes marciales y sus peculiares armas rememorando las entrañables películas protagonizadas por Bruce Lee y sus imitadores.

Es alucinante ver cómo cada personaje maneja sus armas de la misma forma que veíamos en aquellas películas japonesas, y cada combate se convierte en una perfecta recreación de todos los elementos que intervienen en los combates reales: defensas, ataques, golpes...

No es extraño que ante tan sensacional imitación de este tipo de lucha, este juego cuente en Japón con un considerable número de fans y con multitud de guías dedicadas a informar acerca de los golpes y los movimientos de cada personaje.

Además de esta circunstancia, que sin duda constituye el elemento más atractivo e interesante de todo el juego, «Last Bronx» cuenta con todos los ingredientes que se le suponen a un juego de lucha de Sega: gran acabado técnico, buen repertorio de opciones y modos de juego y, en este caso, una banda sonora al más puro estilo japonés con canción principal incluida de la que podemos disfrutar en la entretenida intro.

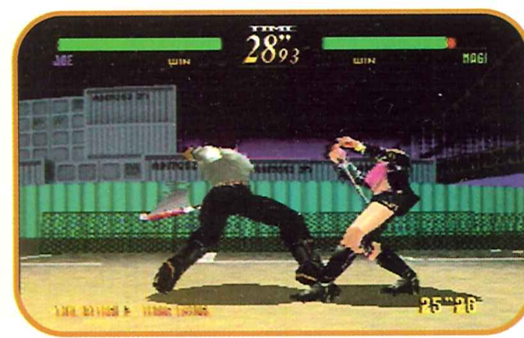
Aún así, hay que recordar que el gran handicap de este juego es su limitado número de luchadores (tan sólo ocho) que aunque ofrecen multitud de movimientos y golpes para mantenernos ocupados durante mucho tiempo, quedan en desventaja comparados con otros grandes títulos del género.

Eso, y su concepto algo anticuado de las 3 dimensiones.

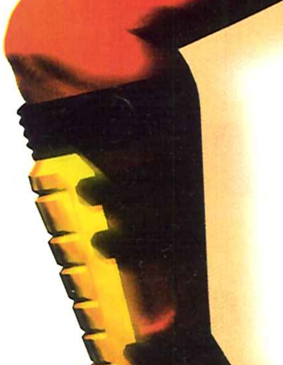
Por lo demás, es un juego de lucha más que atractivo, muy divertido y realmente bien hecho.

Manuel del Campo









KUROSAWA.
Bokutou

A esta espada o katana de madera también se la conoce como Bokken o Kidachi. Debido a su forma y dimensiones se usa igual que las espadas convencionales, aunque lógicamente su efectividad es más limitada. Antiguamente se usaba como utensilio de entrenamiento entre los grandes guerreros japoneses.

Hay que reconocer que el diseño de todos los escenarios está realmente conseguido y, además, simulan diferentes suburbios de Tokyo.



Algunos escenarios cuentan con diferentes vallas que delimitan el espacio, aunque también pueden ser utilizadas por los luchadores para subirse sobre ellas y escapar de un ataque rival o para saltar sobre los propios enemigos.

LISA.
Soukan

Se trata de una variante del arma conocida como Kan, que consta de un sólo elemento. Lisa utiliza dos barras cortas de metal cuya longitud alcanza los 90 cm y ronda los 7 kg de peso cada una. Es más bien un arma pensada para defender, aunque lógicamente bien utilizada puede ser muy efectiva en ataque.

JOE.
Nunchakus

Sin duda, una de las armas más conocidas y peculiares para los occidentales. Se trata de dos barras de madera dura o metal unidas por una corta cadena. Es un arma muy rápida y ligera aunque complicada de utilizar y peligrosa para el propio luchador si no la domina bien.

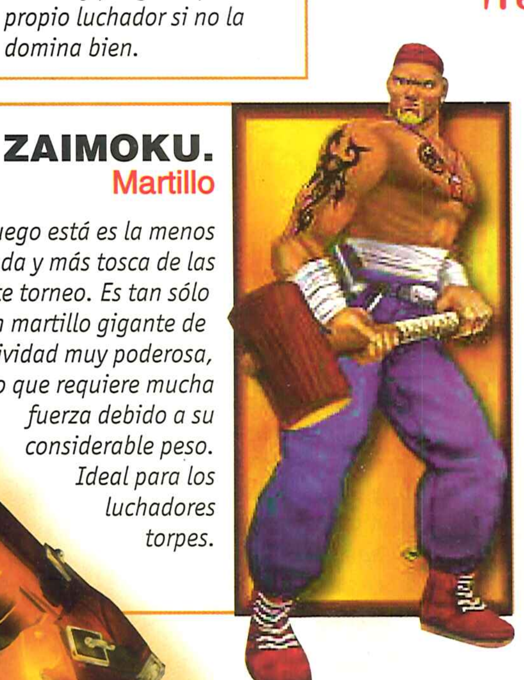


Otra gran recreativa de Sega llega a Saturn con toda la fuerza, todo el atractivo y toda la frescura de la máquina original.

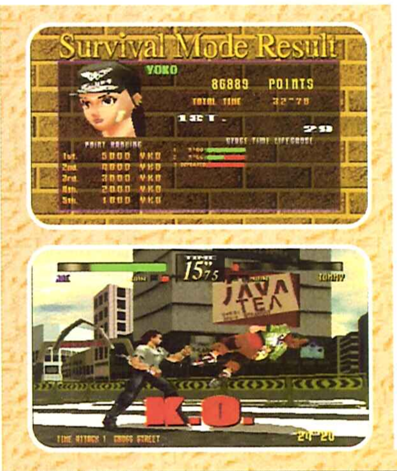


ZAIMOKU.
Martillo

Desde luego está es la menos sofisticada y más tosca de las armas de este torneo. Es tan sólo un martillo gigante de efectividad muy poderosa, pero que requiere mucha fuerza debido a su considerable peso. Ideal para los luchadores torpes.



Otras formas de luchar



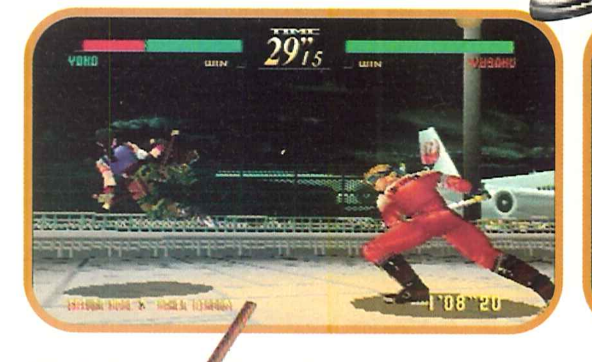
Además de los clásicos modos Arcade, Saturn y VS (para dos jugadores) destacan el Modo Survival, donde cuentan las victorias conseguidas sin posibilidad de recuperar energía tras cada combate, y el Time Attack, donde lo que cuenta es el tiempo.



En este juego los luchadores sólo se mueven en un mismo plano, nunca hacia adelante o hacia atrás, aunque cuando realizan algunas "llaves" hay cierta sensación de 3D.



Los combates resultan muy realistas, variados y sumamente divertidos, si bien en el juego se echa de menos la presencia de algún luchador más.





YUSAKU.
Sansetu

Consta de un palo de gran longitud, que puede ser de madera o metal, dividido en tres partes que se unen mediante cadenas para modo aprovechar toda la fuerza centrífuga. Es difícil de utilizar, y una de sus variantes son precisamente los nunchakus.

YOKO.
Tonfa

Similares a las porras utilizadas por la policía y el ejército, se trata de dos barras de madera, metal o fibra de carbono que constan de un pequeño agarre casi en el extremo. También resultan bastante complicadas de utilizar, y están destinadas sobre todo a la defensa.



TOMMY.
Kon

Con el nombre de Kon se conocen un grupo de armas similares. Ésta concretamente consiste en una vara de madera de entre 3 y 1.3 metros. Es muy utilizada en los entrenamientos y resulta muy efectiva por su largo alcance.

NAGI.
Sai

El Sai es una espada corta que lleva una protección a la altura de las manos. Normalmente se utilizan de dos en dos, como en este caso, y se trata de unos utensilios muy rápidos y efectivos aunque con poca capacidad defensiva.

Consola:	SEGA SATURN
Tipo:	LUCHA
Compañía:	SEGA
Programación:	SEGA
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de Fases:	8 LUCHADORES
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 92
Excelente apariencia en general, aunque la ausencia de las 3D le restan algunos enteros. Destaca el fluido manejo de las armas por parte de los luchadores.

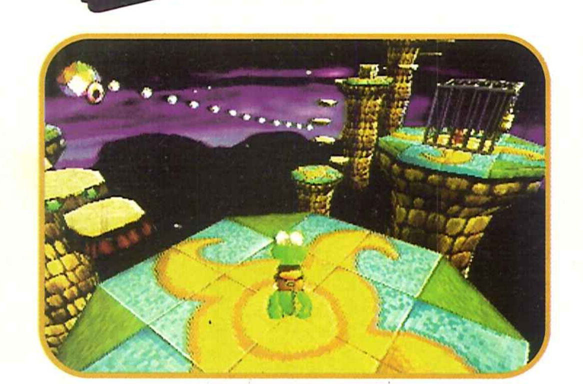
SONIDO: 91
Los efectos son contundentes y la banda sonora muy apropiada.

JUGABILIDAD: 90
Simulación real, sin magias ni artificios: tan directa como todos los juegos de lucha de Sega. Por otra parte, se deja jugar muy bien y tiene una dificultad ajustada.

DIVERSIÓN: 90
Cuenta con elementos sobresalientes y con una originalidad meritoria, pero el corto número de luchadores le restan algo de valor a este excelente juego.

VALORACIÓN: 90
La verdad es que resulta extraño que Sega haya convertido esta gran recreativa a Saturn sin incluirle ni más luchadores ni el famoso "Escape Move" (presente en todos los grandes juegos de lucha de esta compañía).
Aún así, los atractivos personajes y sus potentes armas, la simulación de lucha súper real y la siempre sobresaliente realización técnica de los productos de Sega hace que estemos ante un juego muy recomendable que supone la alternativa más interesante a la saga Virtua Fighter.

RANKING:
1. Fighters Megamix
2. **Last Bronx**
3. Virtua Fighter 2
4. **Fighting Vipers**





El nuevo rey de las plataformas

Tras varios años de silencio, Argonaut Software retorna al noble arte de los videojuegos probando fortuna en los 32 bits con el explotado género de las plataformas. Sin embargo, si por algo se caracteriza esta compañía es por realizar juegos con cualidades bastante novedosas, y «Croc» no va a ser una excepción, ya que estamos ante el primer plataformas totalmente 3D creado para PlayStation.

En este divertido juego (muy al estilo de «Mario 64») tendremos que ayudar a un simpático cocodrilo a rescatar a unas pequeñas criaturas llamadas Gobbos de las garras de un malvado monstruo, el Barón Dante y para ello habrá que superar 45 difíciles fases divididas en cinco niveles plagados de todo tipo de ítems, enemigos y, por supuesto, de cientos y cientos de saltos.

El atractivo visual de todos estos niveles es realmente alto, ofreciendo una gran vistosidad y colorido que se acrecienta con el empleo del sombreado Gouraud aplicado a objetos y personajes.

Para seguir nuestros pasos por este fabuloso mundo disponemos de cuatro cámaras que podemos cambiar a voluntad: las tres primeras ofrecen la misma vista de la espalda de Croc pero desde diferentes alturas, mientras que la cuarta permite girar la imagen alrededor de nuestro protagonista para poder observar mejor lo que nos rodea.

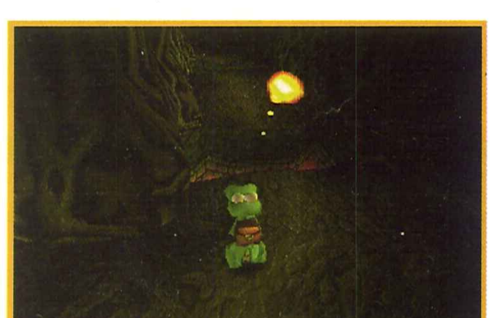
Si tenemos que buscar un símil de «Croc» sin duda lo podemos encontrar en el mencionado «Mario 64» para Nintendo 64, ya que su apariencia es muy similar en cuanto a planteamiento y concepción gráfica, si bien podemos encontrar una importante diferencia entre ambos títulos en el hecho de que en «Croc» no podremos viajar libremente de un mundo a otro, sino que su desarrollo es más lineal y para pasar al siguiente nivel tendremos que finalizar la fase en la que nos encontremos, aunque también es cierto que una vez conseguido podremos volver a las fases anteriores para tratar de descubrir todos sus secretos.

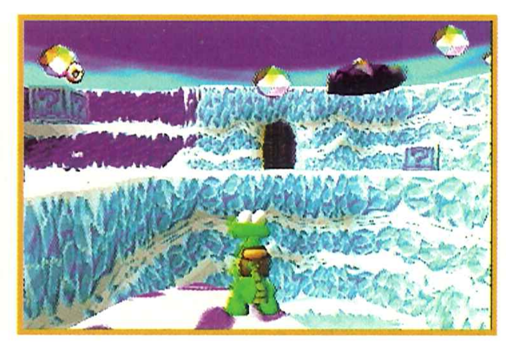


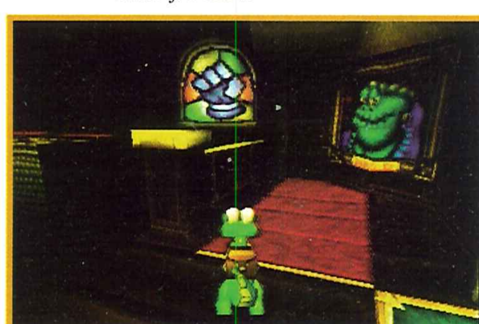
La excelente realización técnica de «Croc» ha servido para realzar un juego simple en su desarrollo pero muy divertido, que sin duda encantará a quienes gusten de pegar saltos y, en general, de disfrutar con juegos amenos que no planteen excesivos problemas.

En resumen, «Croc» le da una vuelta de tuerca más al género de los plataformas y, sin llegar a ser revolucionario, resulta muy innovador y sabe cumplir a la perfección con su principal objetivo: entretener.

Rubén J. Navarro



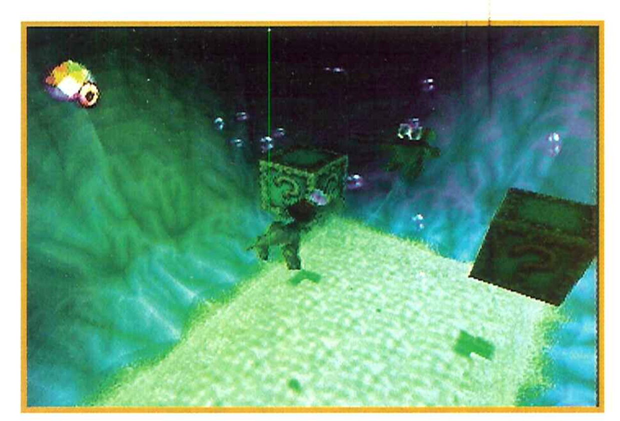




¡Muévete, Croc!

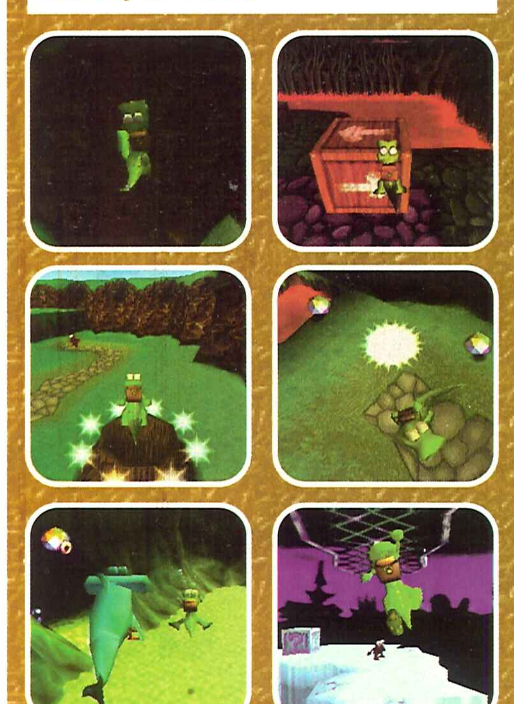
Este entrañable cocodrilo es un completo atleta capaz de realizar una amplia gama de movimientos como escalar, nadar, colgarse, pegar coletazos a sus enemigos e incluso hacer surf en la nieve.

En cada fase hay ocultas cinco gemas de colores que un vez en nuestro poder nos permiten acceder a habitaciones llenas de sorpresas.



No queriendo tener nada que envidiarle a personajes como Mario o Lara Croft, Croc también tendrá que afrontar fases subacuáticas.









Mil y un rivales

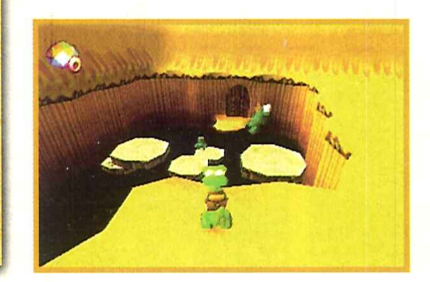
El Barón Dante utilizará su magia para convertir a una inofensiva mariquita o a un tímido un pollo en difíciles enemigos que intentarán eliminarnos al final de cada fase.







«Croc» trae las 3D al género de las plataformas en PSX mediante juego muy simpático dotado de un aspecto gráfico sensacional.



Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	PLATAFORMAS
Compañía:	ELECTRONIC ARTS
Programación:	ARGONAUT
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	45
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 91

El espléndido entorno 3D nos mete de lleno en un mundo lleno de colorido que rezuma simpatía y buen hacer. Además posee un increíble número de niveles.

SONIDO: 91

Una ambientación musical de lujo y unos efectos magníficos.

JUGABILIDAD: 90

A pesar de la docena de movimientos que Croc puede realizar, su manejo resulta muy sencillo.

DIVERSIÓN: 92

En 45 fases hay infinidad de cosas que descubrir, puzzles que resolver y espacios para explorar. Cualquiera de estos niveles te puede tener enganchado durante días buscando todos los secretos que oculta, lo que le convierte en uno de los juegos con mayor tiempo de vida.

VALORACIÓN: 92

Argonaut ha dado en el clavo y nos ha sorprendido con un plataformas para PlayStation totalmente tridimensional y de una realización técnica impecable, dotado de unos fantásticos gráficos y con decenas de fases para explorar.
A pesar de echarse en falta alguna que otra fase diferente que hubiera roto en algunos momentos el esquema general del juego, lo cierto es que «Croc» es un compacto muy atractivo y divertido con el que tenéis garantizadas horas y horas de diversión pegando saltos y explorando este peculiar mundo.

RANKING:

Es el primer juego de plataformas totalmente 3D para PlayStation.

NUCLEAR STRIKE

Las batallitas del abuelo

Cuando una saga lleva tanto tiempo en el "candelabro" (que diría alguna), corre el peligro de desgastarse. La serie «Strike» va ya por su quinta entrega, y desde el primer lanzamiento apenas ha variado sus planteamientos básicos. Sin embargo, y por increíble que parezca, todos los juegos se han saldado con notable éxito de crítica y ventas, y este «Nuclear Strike» no va a ser, ni mucho menos, la excepción que confirma la regla.

Básicamente, el planteamiento del juego sigue siendo el mismo que ya conocemos. El jugador adopta el papel del piloto de un helicóptero de combate y se enfrasca en diferentes campañas bélicas en las que tendrá que cumplir objetivos muy concretos, enfrentándose con interminables ejércitos enemigos y ocupándose del estado de su nave en cuanto a combustible, armamento, blindaje... Es decir, que «Nuclear Strike» sigue manteniendo esa ingeniosa y efectiva mezcla de acción y estrategia que, además, se presenta bajo la inconfundible perspectiva aérea que nos muestra unos escenarios en miniatura. Hasta ahí, nada nuevo.

Y... ¿qué es lo que nos ofrece de interesante esta quinta entrega? Muy sencillo: todos estos elementos clásicos, pero aumentados por mil en cantidad y en calidad.

En «Soviet Strike» ya habíamos visto un importante salto técnico con respecto a las entregas de 16 bits, pero al parecer era sólo un aperitivo. EA ha conseguido diseñar los elementos en miniatura típicos de su saga con un nivel gráfico impresionante. Jamás habíamos visto en juegos similares unos escenarios tan elaborados y detallados, unas explosiones tan reales (que ahora muestran a los tanques saltando por los aires en mil pedazos), unos movimientos tan suaves, rápidos y espectaculares, y unos efectos de luz tan asombrosos. Una excelente realización técnica que se completa con la inclusión de un mayor número de imágenes de vídeo y diálogos entre los protagonistas.

Pero la cosa no acaba aquí. Esta entrega está repleta de sorpresas, que nos llevarán a pilotar un atractivo repertorio de vehículos además de nuestro helicóptero, a cual más sorprendente y genial. Y para finalizar, hay que decir que nos encontramos con el «Strike» más variado y atractivo de la saga, cuyas misiones han ganado en complejidad y realismo y que exigen una habilidad y una atención por parte del jugador fuera de lo común, incluso obligándole a tomar decisiones trascendentales para la batalla. Vamos, que es un juegazo se mire por donde se mire.

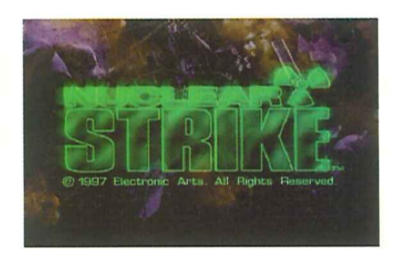
Manuel del Campo





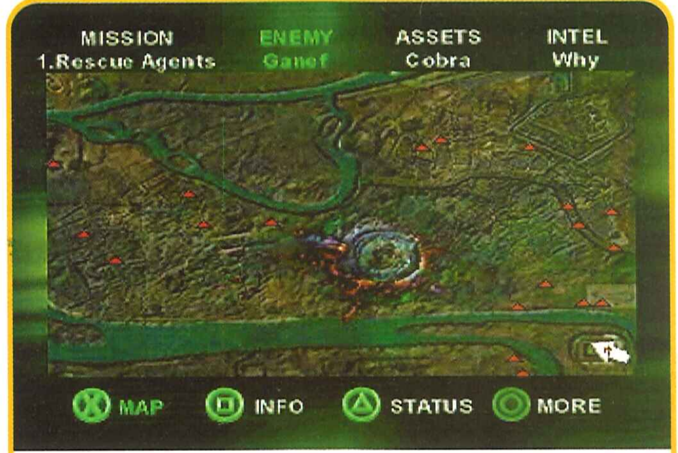


Consola:	PlayStation
Tipo:	Acción / Estrategia
Compañía:	Electronic Arts
Programación:	Electronic Arts
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	Campañas
Niveles de dificultad:	2
Memoria:	Cd Rom









No hay que olvidar el componente estratégico del juego y, de esta forma, vuestro ordenador de abordo se convertirá en una pieza fundamental. Desde él recibiréis las instrucciones para cada misión (en inglés, eso sí), la información más amplia y precisa sobre aliados y enemigos y podréis consultar un mapa con la situación de todos los elementos en batalla.

Un piloto polifacético

En esta nueva entrega, el jugador tendrá que pilotar diferentes vehículos. Os podemos asegurar que algunos de ellos son toda una gozada, como los aviones A-10 o el Harrier.



Por increíble que parezca, EA ha conseguido sorprendenos una vez más con su nueva entrega de su serie «Strike».



Gráficamente el juego ha mejorado muchísimo con respecto a su predecesor. Ahora podemos ver cómo los materiales se deshacen en mil pedazos en las explosiones.





El juego cuenta ahora con un mayor número de secuencias de vídeo. Éstas pueden aparecer antes o durante las campañas e ilustrarán determinadas acciones realizadas por el jugador.



Gráficos: 93
EA ha llevado este apartado a un nivel impresionante, muy mejorado con respecto a su predecesor.

Sonido: 92
Los efectos de sonido siguen siendo sobresalientes, y la inclusión de la nueva banda sonora y los diálogos -en inglés- le imprimen una mayor calidad.

Jugabilidad: 92
Desde el primer minuto estás dentro de tu helicóptero y en seguida lo manejarás como si fueras un piloto de verdad. Además, la dinámica del juego es genial.

Diversión: 93
Todas las mejoras incluidas le han convertido en una entrega excepcional, un juego divertido y adictivo como pocos.

Valoración: 93
Reconozco ser un incondicional de la saga «Strike», pero eso no es óbice para reconocer objetivamente que EA ha realizado un trabajo brutal con este «Nuclear». Apenas ha variado la dinámica de anteriores entregas y, sin embargo, da la impresión de que estamos ante un compacto totalmente nuevo y distinto. Se han mejorado, además de los aspectos gráficos, otros detalles imperceptibles a primera vista como el ritmo y la intensidad de las batallas, la complejidad de las misiones o la mayor inteligencia artificial de los enemigos, consiguiendo completar un juego que volverá locos a los amantes de la acción.

Ranking:
- **Nuclear Strike**
- Soviet Strike
- Mass Destruction







HERCULES

Los dioses del Olimpo se han conjurado para que los más jóvenes de espíritu pasemos un otoño de lo más entretenido. El intermediario ha sido Disney quien, con su nueva superproducción, «Hercules», además de llevarnos al cine nos va a permitirnos disfrutar desde ya de un ameno plataformas.

Como suele ocurrir en estos casos, Disney Interactive ha intentado que el desarrollo del juego sea lo más fiel posible al de la película, ofreciendo incluso una buena colección de escenas del film entre las fases.

El apartado gráfico del juego también está clavado al que vemos habitualmente en las películas de la factoría, del mismo modo que la historia, que huye de todo lo que sea violencia y de esta forma, a pesar de que Hércules hará uso habitualmente de su espada o de sus puños, lo hará de tal manera que resultará poco menos que cómico.

En lo relativo al argumento del juego hay que decir que se trata, como casi siempre, de un plataformas con fases de acción y algún detallito (pequeño) de aventura.

Nuestro héroe debe recorrer la más variada colección de fases, enfrentándose al malo de turno que lanzará contra nuestro amigo a sus hordas de monstruosos aliados. Cíclopes, centauros, titanes, la famosa Medusa o la no menos terrible Hidra de siete cabezas se darán cita en este compacto con el único objetivo de evitar que lleguemos sanos y salvos a rescatar a nuestro padre, Zeus.

Aunque los personajes básicos del juego son en 2D todo el entorno gráfico ha sido planteado de manera pseudotridimensional, de manera que en las fases de scroll lateral podremos pasar en algunos momentos hacia el fondo de la pantalla. Por otra parte también encontraremos otros niveles en los que, muy al estilo «Crash Bandicoot», nuestro héroe correrá de espaldas a nosotros, sorteando al tiempo todo tipo de obstáculos. Y como la variedad es la palabra clave de «Hercules» tampoco estaremos privados de algunas escenas totalmente 3D en las que nos permitirá girar alrededor de monstruosos enemigos mientras damos con el ardid que nos permita vencerlos.

Este completo planteamiento gráfico se redondea con variados escenarios, cantidad de items a recoger y diferentes poderes a desarrollar por parte de Hércules, configurando en su conjunto un juego tremendamente agradable de ver y divertido de jugar que agradará, tal y como ocurre con las películas de Disney, tanto a los pequeños como a los grandes.

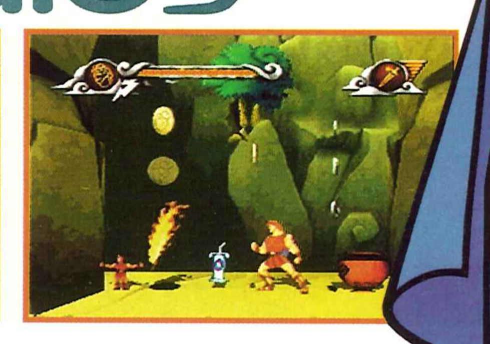
Sonia Herranz

Con la FUERZA de un dios









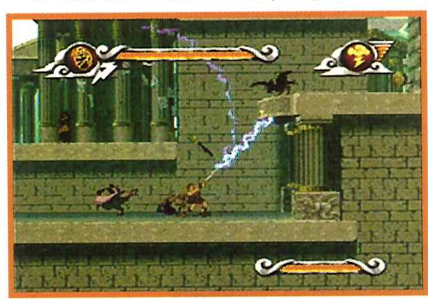
Cuadro de enemigos

A lo largo del juego tropezaremos con enemigos que a veces representarán una fase ellos solitos. Para enfrentarnos a ellos deberemos antes investigar la manera de hacerles daño: unas veces cabalgando a su grupa, otras cortando sus múltiples cabezas, buscando espejos, arrojando rocas...





Básicamente encontraremos dos tipos de fases: en las que avanzaremos hacia el fondo de la pantalla sorteando todo tipo de obstáculos y las de scroll lateral, mucho más "plataformeras".





La próxima película de Disney es ya un juego vistoso y muy atractivo que encantará a todo tipo de usuarios.



Las habilidades de Hércules

Hércules dispondrá de los poderes de los dioses para acabar con bien su aventura. Las distintas espadas le harán lanzar rayos y fuego, el casco le hará invulnerable y las sandalias más rápido. Estos poderes son de tiempo limitado, pero no así sus facultades naturales como saltar para romper el suelo y sus demoledores puñetazos capaces de acabar con casi cualquier obstáculo.













Consola: PlayStation
Tipo: Plataformas/Acción
Compañía: Sony
Programación: Disney Interactive
Nº de jugadores: 1
Nº de fases: 15
Niveles de dificultad: 3
Memoria: CD Rom



GRÁFICOS: 91
Literalmente, de película, tanto el diseño de los escenarios como las animaciones.

SONIDO: 89
Se han incluido muchos de los sonidos del film, así como gran parte de las melodías.

JUGABILIDAD: 90
Se maneja con soltura y facilidad, incluso se han simplificado acciones para que se realicen casi de forma automática.

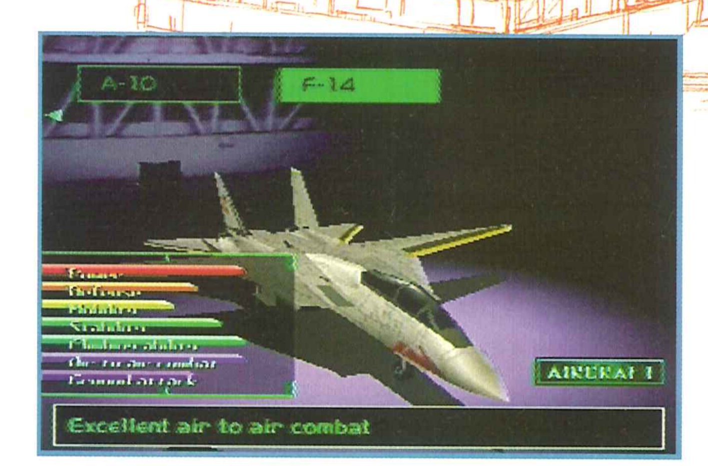
DIVERSIÓN: 91
Es un juego muy largo que sabrá tener entretenidos a los amantes de las plataformas, aunque puede ser un pelín fácil para los más puestos en estas lides.

VALORACIÓN: 90
Disney destaca por hacer juegos coloristas, brillantes, de sencillo desarrollo y siempre sorprendentes. Esta no es desde luego una excepción y, aprovechando las posibilidades de la 32 bits de Sony, la "factoría de sueños" se ha marcado un plataformas con aires tridimensionales que impresiona por sus gráficos y que nos hará olvidar a todos sus anteriores bombazos.
El variado desarrollo de «Hércules» impedirá que nos aburramos y su sencillo manejo se ganará el favor de los menos habilidosos, sin dejar por ello de divertir a los que ya se lo han jugado todo.
Tiene gracia, chispa y se convierte en uno de los plataformas más recomendables para PlayStation.

RANKING:
Crash Bandicoot
Hercules
Pandemonium



ÍDOLOS del aire



Hasta 16 aviones podremos utilizar en este juego, aunque para acceder a ellos deberemos ir ganando el suficiente dinero en cada misión como para poder comprarlos.





Teniendo en cuenta que los simuladores de combate en PlayStation brillan por su casi total ausencia (bueno, en PlayStation y en la Nueva Generación en general), la llegada de la segunda parte del magnífico «Ace Combat» se esperaba como agua de Mayo. Y es que hace casi ya dos años que apareció en nuestro país el juego original, coincidiendo con la presentación de la consola.

Y después de tanto tiempo transcurrido, no resulta extraño que el juego llegue con un buen puñado de novedades. Namco ha mantenido el mismo estilo de la primera parte, a caballo entre la simulación y el arcade, pero ha remodelado todos los aspectos del juego para adaptarlos a los nuevos tiempos.

Lo primero que nos llama la atención son las deslumbrantes mejoras gráficas. La compañía nipona no se ha conformado con diseñar un nuevo entorno repleto de decorados sensacionales, enormes ciudades y barcos y portaaviones totalmente detallados, sino que además se ha centrado en ofrecer las correspondientes mejoras en el movimiento y en las animaciones de los aviones. Estas mejoras se aprecian ya desde los menús de opciones y en la presentación de aviones y misiones, donde podemos apreciar que estamos ante un juego nuevo y moderno.

Una vez con la seguridad de tener al usuario en el bolsillo gracias a esta realización técnica de lujo, Namco se ha despachado a gusto presentado misiones más variadas y complejas, que nos pueden llevar desde a realizar labores de escolta hasta demostrar nuestras habilidades como pilotos manejando un F-16 por un estrecho cañón o llevándolo a altitudes casi prohibidas para eliminar a un enemigo que vuela por encima de la nubes. Incluso será necesario aterrizar con los aviones en algunas misiones avanzadas.

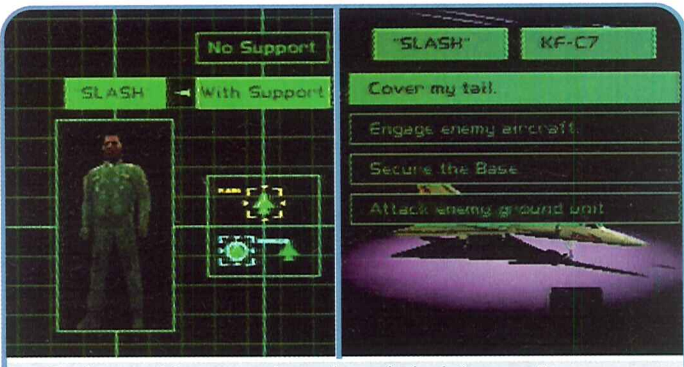
Pero aparte de todos estos elementos llamativos, una vez dentro del juego se aprecia un importante empujón a la jugabilidad: la acción resulta ahora mucho más movida y continuada que en su predecesor, los aparatos enemigos son más inteligentes e imprevisibles (lo que nos obligará a realizar esfuerzos épicos para eliminarlos) y, en general, el juego se ha hecho bastante más realista y al mismo tiempo mucho más divertido que la primera parte.

En definitiva, se trata de un juego que ha sabido superar con creces a su antecesor y que se convierte en un título ideal para cualquier usuario de PlayStation que tenga aspiraciones a "Top Gun".

Manuel del Campo



Namco ha creado un juego de aviones que combina como nadie las virtudes del arcade y de la simulación.



En algunas misiones requeriremos la ayuda de algún compañero que nos apoye con su avión. Para ello deberemos elegir al sujeto en cuestión y asignarle la misión que queremos que realice para hacernos la vida más fácil.

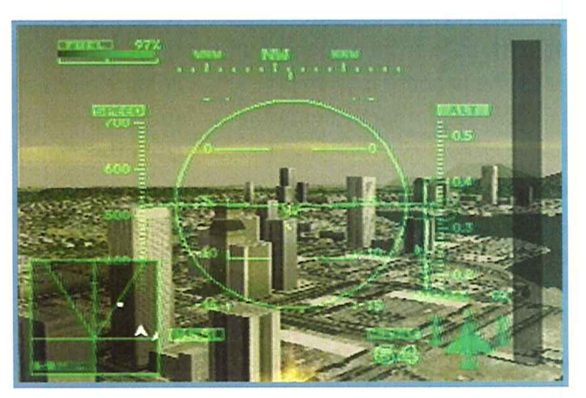




En esta segunda parte alucinaremos con misiones que requieren un gran pilotaje para volar en estrechos cañones o en altitudes prohibidas.



Al igual que en la primera parte, el juego cuenta con dos niveles de pilotaje, uno más sencillo y otro más real y complicado.

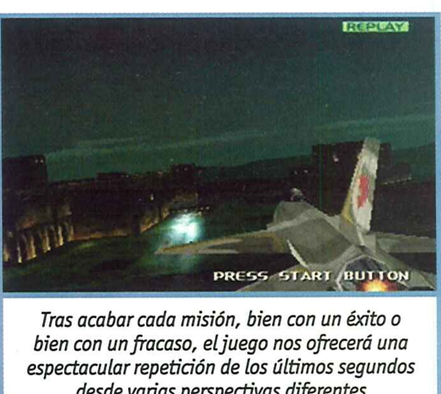


Vuestras órdenes

Antes de comenzar cada misión podréis disfrutar de unos espectaculares gráficos en 3D que os explicarán vuestro cometido, mientras una voz (en inglés) os da las correspondientes instrucciones.

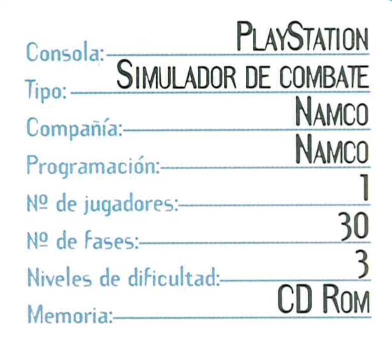
Esta es una de las novedades más importantes con respecto a la primera parte.





Tras acabar cada misión, bien con un éxito o bien con un fracaso, el juego nos ofrecerá una espectacular repetición de los últimos segundos desde varias perspectivas diferentes





Consola:	PlayStation
Tipo:	Simulador de combate
Compañía:	Namco
Programación:	Namco
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	30
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD Rom



Gráficos: 92
Muy mejorados con respecto a la primera parte. Sensacionales decorados y gran movimiento de los aviones.

Sonido: 91
Muy buenos efectos de sonido y excepcional banda sonora, tan cañera como apropiada.

Jugabilidad: 90
Sus dos opciones de pilotaje permiten que cualquier usuario disfrute con este juego.

Diversión: 91
Un simulador de combate ideal para el usuario de consolas. Muy divertido y sin excesivas complicaciones.

Valoración: 91
Namco ha vuelto a dar en el clavo, consiguiendo mejorar el gran juego que editó hace ya dos años.
Nos encontramos ante el mismo simulador/arcade de aviones capaz de conquistar tanto a los más puristas del género como a los que sólo les gusta disparar, pero las mejoras técnicas y jugables con respecto a la primera parte han sido sobresalientes.
Algunos dirán que se le podía haber pedido a Namco un ruptura más notoria con respecto al original, pero lo cierto es que a pesar de su espíritu de continuidad este «Ace Combat 2» se convierte en un auténtico juegazo con el que los aspirantes a piloto disfrutarán durante horas y horas.

Ranking:
1. **Ace Combat 2**
2. Agile Warrior
3. Ace Combat



¡Cómo molan las MOTORAS!

Viendo cómo está el panorama de la velocidad en PlayStation, con sensacionales juegos de coches a disposición del usuario, hay que aplaudir la valentía de Sony al presentarnos una atractiva y apasionante competición nada más y nada menos que de lanchas motoras.

El equipo de desarrollo de Sony se ha propuesto ante todo conquistar al jugador con una presencia gráfica que entre por los ojos desde la primera partida, y la verdad es que hay que decir que lo ha conseguido casi totalmente. La sensación de velocidad es excelente y el efecto del agua, a pesar de no tener un aspecto muy real, resulta bastante efectivo y se revela impecable cuando vemos cómo el comportamiento de las lanchas sobre las olas sí es muy similar a la realidad. Ante el diseño de los circuitos no hay nada que objetar, pero sí me ha dejado un poco frío la apariencia de las lanchas: la perspectiva exterior nos ofrece un mazacote demasiado rígido y las diferencias entre unas y otras estéticamente hablando son mínimas.

Después, el juego se convierte desde el primer menú en una invitación a la diversión más directa, sin excesivas complicaciones, a la búsqueda de la competición más trepidante y salvaje. De ahí que tal vez también se echen de menos más modos de juego para un sólo jugador, que curiosamente está en desventaja con respecto a las competiciones para dos o más participantes, que cuentan con variantes más interesantes.

El modo estrella

en versión individual apuesta por el clásico reto que obliga al jugador a conseguir buenas posiciones en los circuitos disponibles y con las tres lanchas básicas para conseguir acceder a los nuevos recorridos y adquirir nuevas motoras.

En cuanto al número de lanchas y circuitos Sony ha cumplido con creces. Ocho lanchas a elegir (más alguna secreta) y seis circuitos que pueden recorrerse de tres formas diferentes parecen más que suficientes para mantenernos ocupados durante bastante tiempo.

En definitiva, un excelente programa que ofrece velocidad en dosis elevadas y al que sólo le ha faltado pulir algunos aspectos para salirse de la tabla de puntuaciones. *Manuel del Campo*







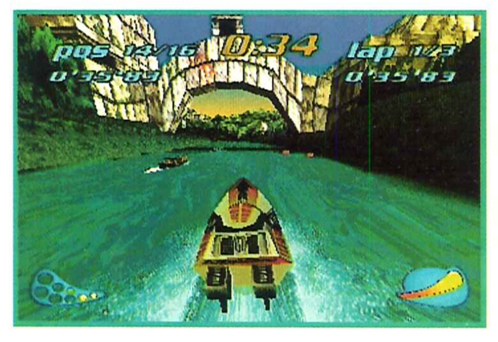








El juego cuenta con seis circuitos, pero que podrán ser recorridos también por la noche y en modo mirror, es decir, a la inversa. Claro que al principio sólo tendremos tres a nuestra disposición. Será necesario alcanzar buenas posiciones en todos ellos para poder ir accediendo al resto de los recorridos. De este modo, se acumulan un total de 18 circuitos, a los que habría que sumarles alguna sorpresa secreta que os invitamos a descubrir.



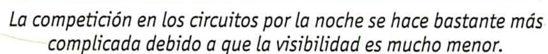


Las lanchas pueden ser modificadas en tres de sus parámetros: velocidad, aceleración y manejo, aunque de manara limitada.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Velocidad
Compañía:	Sony
Programación:	Sony
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	6 circuitos
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD Rom



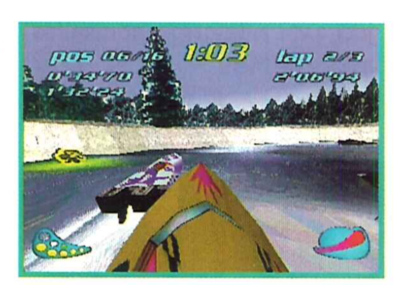




La competición en los circuitos por la noche se hace bastante más complicada debido a que la visibilidad es mucho menor.



El juego ofrece tres vistas a elegir: dos desde el interior y una desde el exterior. La sensación de velocidad es mayor en las primeras.









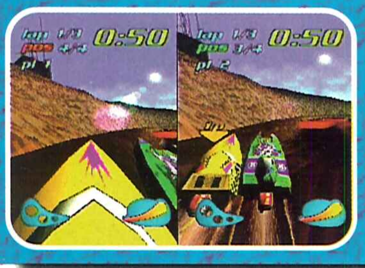
A largo de los circuitos podréis encontraros items como estos, que pueden frenar vuestra velocidad o aumentarla mediante explosivos "turbos". Seguro que no tardáis en aprender sus efectos, por lo que las carreras ganarán alicientes al trata de coger unos y esquivar a otros.

Sony ha realizado un sensacional simulador que nos hará sentir que realmente pilotamos una lancha a velocidad de vértigo.

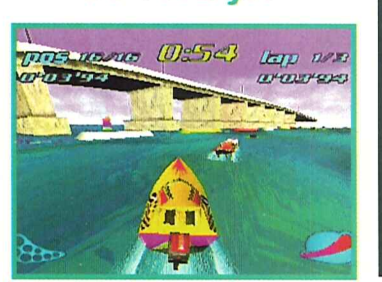
Para varios jugadores

Simultáneamente sólo pueden competir dos jugadores, pero «Rapid Racer» frece modos para participar 3, 4 o hasta 5 jugadores mediante ligas, enfrentamientos, eliminatorias...









Gráficos: 92

Excelente resolución en pantalla y alucinante sensación de velocidad. Los diseños de las lanchas es lo único mejorable.

Sonido: 89

Gran sonido de motores y menos bueno el efecto del agua. La banda sonora es adecuada y pegadiza e incluye un tema del grupo Apollo Four Forty.

Jugabilidad: 91

El manejo de las lanchas en suave y muy atractivo. La dificultad, ajustada.

Diversión: 90

Querrás correr una carrera y otra y otra... En el modo de un jugador podría haberse extraído más jugo, pero gracias a las opciones para dos o más jugadores se equilibra la cosa.

Valoración: 90

«Rapid Racer» es un excelente simulador que ha sabido recrear a la perfección lo que supone correr sobre el agua con lanchas motoras a más de 200 Km por hora.
La sensación de velocidad, la impresión de cabalgar sobre las olas y su carácter altamente competitivo están muy logrados y consiguen ofrecer emoción y diversión a raudales.
Tan sólo se le puede achacar alguna mejora en el diseño de las lanchas y una mayor variedad y originalidad en las opciones pero, dejando a un lado ese aspecto, lo cierto es que estamos ante un juego de velocidad totalmente recomendable que sabrá atraparte desde la primera carrera.

Ranking:

No existen juegos similares para PlayStation.







Uno de los "shoo't em up" más impactantes de la historia de los videojuegos hace su aparición en Saturn de la mano de Lobotomy Software, que ha llevado a cabo una labor de conversión encomiable.

«Duke Nukem 3D» es un arrollador juego de visión subjetiva que tiene como protagonista a un soldado cuya dureza hace que Rambo parezca una hermanita de la caridad y que se enfrenta él solito a la tarea de limpiar la Tierra de unos molestos alienígenas que han invadido nuestro planeta.

Para ello, tendrá que moverse por varias localizaciones distintas: Los Angeles, una estación espacial y la superficie de la Luna, que entre las tres suman 29 fases que requerirán de nosotros toda nuestra destreza.

Estamos ante un juego con un alto contenido de acción que, al contrario que la mayoría de los títulos de este género en los que los escenarios son completamente ficticios o extraídos de películas de terror o ciencia-ficción, en «Duke Nukem» hay fases en las que la película transcurre en lugares reales como cines, librerías, incluso alguna "sex-shop". Este alto grado de realismo se ha visto aumentado gracias al "Build", el motor con que se ha desarrollado el juego, que permite cosas como colocar unas habitaciones sobre otras para generar edificios auténticos o recrear fases acuáticas en las que, al disparar, las balas siguen la trayectoria que seguirían en la realidad.

A este completo entorno 3D hay que sumarle la increíble libertad de movimientos con que contamos, ya que podemos saltar, correr, agacharnos, mirar hacia arriba o hacia abajo, desplazarnos lateralmente, nadar y bucear. Por si fuera poco, prácticamente cualquier elemento del decorado puede ser destruido o utilizado y, además, podemos ver lo que ocurre en otras dependencias a través de monitores de televisión, es decir que hay un grado de interacción total. El único punto negativo lo pone la excesiva pixelación de objetos y enemigos cuando nos acercamos, un fallo que le resta atractivo visual al conjunto.

En definitiva, si te crees muy duro y te va la marcha, con este juego vas a descargar adrenalina a base de bien.

Rubén J. Navarro

Solo contra los aliens

DUKE NUKEM 3D

Los alienígenas han tomado Los Angeles y se han metido en todas partes. Los encontraremos en las tiendas, en los cines... tendremos que recorrer la ciudad palmo a palmo para encontrarlos.

Las armas

La dureza de la tarea requerirá que utilicemos diez armas distintas. Estas son sin duda algunas de las más originales.



RAYO REDUCTOR. *Reduce el tamaño de los enemigos y luego dales un buen pisotón.*



BOMBAS LASER. *Una potente bomba que explosiona cuando se cruza ante su laser.*



RAYO CONGELANTE. *Déjalos helados y después hazlos añicos con una patada.*

Saturn recibe un nuevo exponente de "shoot´em up" subjetivo que llega cargado de acción y con una gran calidad gráfica.





La acción de «Duke Nukem 3D» se desarrolla en escenarios totalmente reales que ocultan decenas de pasillos secretos donde encontraremos ítems imprescindibles para continuar.



Junto a los ítems ya tradicionales como munición para las armas, "medikits" o "jetpacks", encontramos uno especialmente original que no puedes dejar de probar: el Holoduke. Se trata de una réplica holográfica de nosotros mismos que distraerá a los alienígenas mientras damos tranquilamente buena cuenta de ellos.





Al rescate

Los aliens han capturado a algunos civiles. Por desgracia, no siempre llegarás a tiempo para rescatalos. Para acceder hasta ellos tendrás que encontrar pasajes secretos.





Consola:	SEGA SATURN
Tipo:	SHOOT'EM UP
Compañía:	SEGA
Programación:	LOBOTOMY
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	29
Niveles de dificultad:	4
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 91
La variedad, el detalle y el realismo de los escenarios es impresionante, aunque el excesivo pixelado le resta enteros.

SONIDO: 87
Los efectos de sonido están siempre presentes en forma de gritos, disparos y explosiones.

JUGABILIDAD: 92
A pesar del gran número de acciones que podemos realizar, no resulta complicado de manejar. Eso sí, que te maten los monstruos tampoco es nada difícil.

DIVERSIÓN: 92
29 niveles para eliminar aliens es un número considerable, sobre todo teniendo en cuenta el altísimo nivel de dificultad. Puedes estar jugando durante meses.

VALORACIÓN: 92
El grado de interacción y realismo conseguido en este juego y la inacabable acción lo convierten en el mejor "shoot´em up" subjetivo del momento. No obstante, la pixelación de objetos y escenarios lo coloca en este aspecto algo por debajo de su más directo competidor, «Exhumed», al que sin embargo supera en acción y realización. En «Duke Nukem 3D» podemos, además, explorar hasta el último rincón del mapeado en busca de nuevas sorpresas y resolviendo los numerosos puzzles que nos cierran el camino a otros niveles. La contundencia de algunas armas y la inclusión de escenas eróticas lo hace, por otra parte, merecedor del calificativo de "juego para adultos".

RANKING:

Duke Nukem 3D

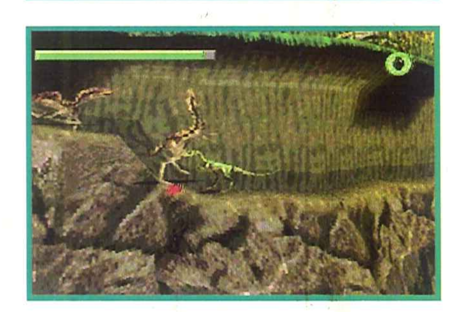
Exhumed

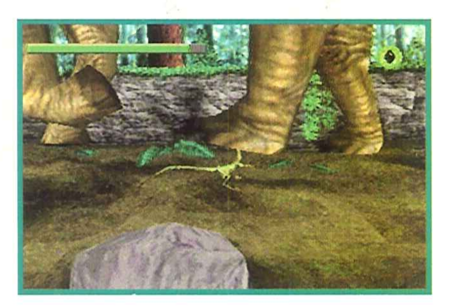


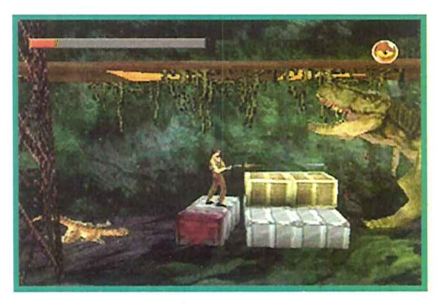


Una película de monstruos

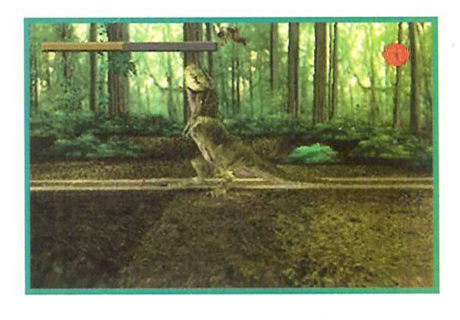












Dinosaurios terroríficos, bellísimos escenarios jurásicos, increíbles animaciones... Añádele a esto términos como acción, plataformas, dosis de aventura, retos a la inteligencia, contundencia luchadora, puntería...

Estos eran los elementos que Dream Works barajaba para la realización de uno de los juegos más esperados de la Nueva Generación: «El Mundo Perdido». Y lo cierto es que las primeras pantallas que pudimos ver nos dejaron impresionados y auguraban un juego demoledor.

Pero cuando empezaron a llegarnos las primeras versiones del juego... una tremenda sospecha empezó a fraguarse entre nosotros. "Estará en una fase muy temprana de desarrollo, "ya le meterán más enemigos", "tendrán que ajustar más la jugabilidad..." El juego resultaba muy soso, pobre, pero aún había sitio para la esperanza: queríamos darle a Dream Works un voto de confianza para que consiguiera pulir un juego que, eso sí, gráficamente resultaba impresionante.

Pero la hora de la verdad ha llegado y ya tenemos ante nosotros la versión definitiva para PlayStation de «El Mundo Perdido». Y, por desgracia, tenemos que decir que nuestros temores se han convertido en realidad: el juego es, sencillamente, aburrido.

Es verdad que en este compacto vamos a descubrir unos dinosaurios descomunales que evolucionan sobre escenarios de gran calidad. No es menos cierto que los protagonistas parecen en ocasiones más reales incluso que los de la película del mismo nombre y que se mueven con enorme suavidad, hilando a las mil maravillas sus múltiples cuadros de animación. Tampoco podemos negar que cada uno de los cinco protagonistas (tres dinos y dos humanos) podrían a priori protagonizar un juego ellos solitos debido a la variedad de los objetivos a cumplir y a la enorme cantidad de fases diferentes... Pero cuando te pones a jugar, cuando realmente tienes el pad en tus manos, te das cuenta de que el juego está como a medio hacer. Descubres que puedes correr, saltar, pegar mordiscos o disparar... pero realmente no sabes muy bien con qué motivo y por qué razón. Y luego avanzas y, bueno, si quieres te peleas con otros bichos y si no , pues no, puedes ir para allá, volver para acá, coger a tu personaje y moverte hacia la derecha o hacia la izquierda... pero realmente no ves nada claro tu objetivo y, lo peor de todo, al poco tiempo te das cuenta que te estás aburriendo notablemente.

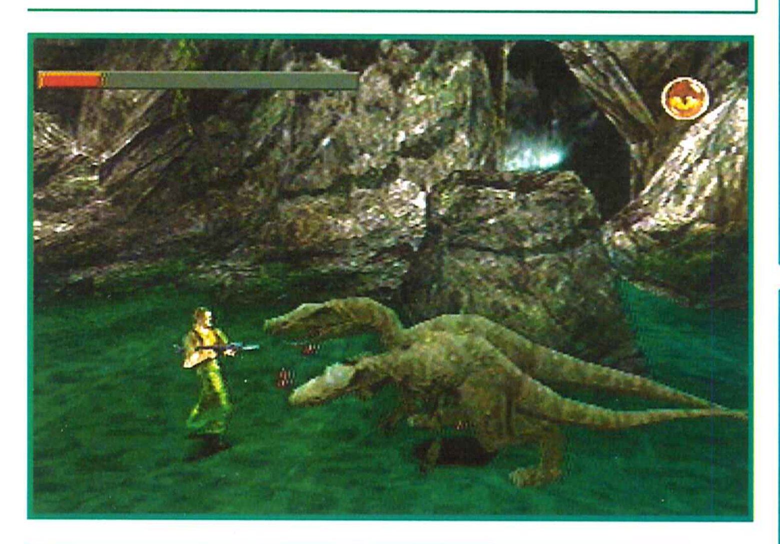
Una pena, porque lo cierto es que el trabajo gráfico desarrollado en este compacto es sencillamente genial, digno de una obra maestra. Pero este título ha puesto de manifiesto que programar un buen juego es, ante todo, un arte y que tener un dominio total de la técnica no sirve para nada si todas esas líneas de código, esos polígonos, esas texturas no están envueltas en ese halo mágico que consigue que un videojuego trascienda de su mero origen electrónico y se convierta en un auténtica fuente de diversión.

Amalio Gómez





CAZADOR. *Tenéis seis misiones para disfrutar de las habilidades del cazador. Básicamente su estilo se basa en la potencia de fuego y en la habilidad con la que seamos capaces de engancharnos al techo, lo que no resulta demasiado controlable. Es el personaje peor animado del juego.*



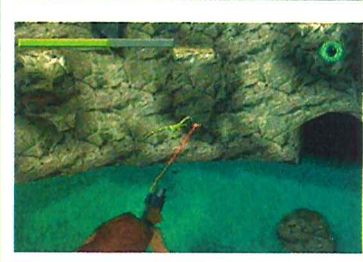




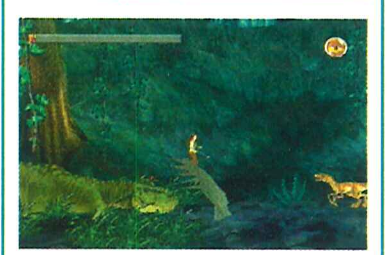
RAPTOR. *La mejor combinación de agilidad y fuerza. en las cinco fases del raptor deberemos demostrar que sabemos usar las garras sin dudar y que somos capaces de salir de cualquiera de los laberintos que nos preparen los hombres. Es el dinosaurio más peligroso del juego y tenerlo de aliado no está nada mal.*

COMPI. *La habilidad es la gran baza que deberemos jugar para salir airosos de las diez misiones del compi. Plataformas y hasta fases submarinas para el dinosaurio más pequeño y ágil.*



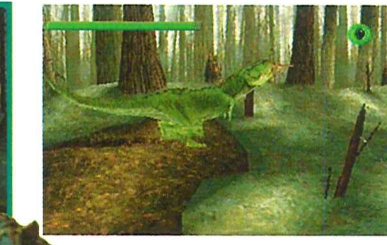


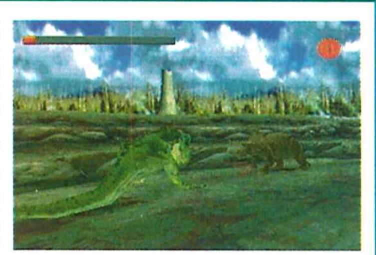




SARAH. *Sólo aparece en tres niveles, pero no se quita de encima la persecución del Rex, haga lo que haga. Es ágil y rápida, virtudes fundamentales para salir airosos de los complicados retos que para ella han preparado.*

«El Mundo Perdido» es un compacto digno de ser admirado gráficamente. Pero en lo que se refiere a la jugabilidad, los resultados han sido bien distintos.





T-REX. *Devorar humanos es lo más divertido del juego, aunque no está nada mal disfrutar de la espectacular animación de este titán a lo largo de las ocho fases que protagoniza. Su dificultoso control no nos permitirá completar bien casi ninguna tarea, especialmente cuando haya que viajar hacia el fondo del escenario.*

Consola:	PlayStation
Tipo:	Arcade/Plataformas
Compañía:	Electronic Arts
Programación:	Dream Works
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	30
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD Rom



GRÁFICOS: 95
Sensacionales, especialmente las animaciones de los dinosaurios y el diseño de los escenarios.

SONIDO: 91
La banda sonora es soberbia, todo lo épica que necesitaba la idea del juego. Los efectos sonoros, correctos.

JUGABILIDAD: 60
En general el control resulta extraño, pero en algunas ocasiones, además de movernos a izquierda o derecha, tenemos que girar hacia el fondo de la pantalla... bien, pues esto resulta poco menos que imposible. Además, en todo el juego no sabes muy bien qué hacer.

DIVERSIÓN: 70
Lo único divertido es ver a los dinosaurios en movimiento, pero a la hora de jugar... no engancha.

VALORACIÓN: 72
Los chicos de Dream Works -el sello perteneciente al propio Steven Spielberg- han demostrado que saben hacer unos gráficos geniales y que entienden de dinosaurios más que nadie, pero que aún tienen mucho que aprender en esto de programar videojuegos divertidos. Sin duda el aspecto visual de «El Mundo Perdido» es, simplemente, inmejorable, así, como suena, pero esto no ha hecho más que confirmar que la calidad de un juego no se encuentra en sus gráficos, sino en su capacidad de divertir. Y «El Mundo Perdido», por desgracia, no tiene mucha.

RANKING:
Crash Bandicoot
Croc
El Mundo Perdido



MULTI RACING CHAMPIONSHIP





Se necesitan PILOTOS

Aunque se ha hecho un poco de rogar, parece que la simulación de coches "seria" empieza a hacerse hueco en la máquina de Nintendo.

«MRC» se presenta como un juego al uso, que sigue fielmente las corrientes marcadas por los grandes del género en otras consolas como «Sega Rally» o «V-Rally» y que nos ofrece una competición automovilística que transcurre sobre circuitos improvisados que abordan terrenos muy variados y por los que podremos conducir todo tipo de vehículos.

La primera gran sorpresa

que nos depara este juego nos llega por su coherente sentido de la simulación y el excelente control de los autos: manejar estos coches resulta toda un delicia gracias a un control suave y apropiado que casi llega a la perfección si utilizamos el joystick analógico.

Por otra parte, cada coche tiene sus propias características y ofrecen un mayor rendimiento dependiendo del circuito por el que corramos, aunque también se nos ofrece la posibilidad de modificar muchas de estas características: frenos, suspensión, agarre...

A estas virtudes de control y configuración, se le une una más que notable realización técnica que sorprende por su gran sensación de velocidad y el elaborado diseño de coches y circuitos.

En el mismo nivel

que estos elementos del juego pueden situarse los cinco modos de competición, el amplio repertorio de coches (9 y al menos dos secretos) y la genial idea de incluir algunas bifurcaciones o atajos a lo largo de los circuitos, las cuales ofrecen la posibilidad de conducir campo a través o por otro tipo de terrenos abruptos, lo cual nos hará ganar o perder tiempo dependiendo del tipo de coche que llevemos.

El problema llega a la hora de contar el número de circuitos. Tres pistas parecen muy pocas a pesar de que también puedan recorrerse a la inversa.

Este aspecto y a la ausencia de un campeonato de larga duración se convierten en los mayores lastres de este buen juego de coches.

Manuel del Campo



En la pantalla se nos proporciona todo tipo de información: la posición en carrera, los tiempos de paso, la velocidad, las revoluciones del motor, el número de vueltas que llevamos, los records...



Uno de los elementos más originales de este juego radica en la inclusión de rutas alternativas. Podremos optar por seguir el camino convencional o por salirnos a pistas más abruptas, donde nos encontraremos con nieve, barro y otros tipos de terreno.



Coches todo-terreno, bólidos súper veloces, resistentes pick-up´s... todos estos vehículos y muchos otros más competirán en estas trepidantes carreras.

Juega a tu modo

«MRC» ofrece cinco modos de juego: Time Attack, Versus, Match Mode, Campeonato y Carrera libre. El modo Versus permite la participación de dos jugadores a pantalla partida.















El juego ofrece tres vistas a elegir, dos desde fuera del vehículo y una desde el interior. En todas ellas la sensación de velocidad es excelente.

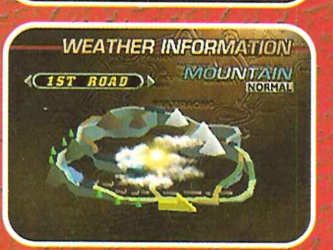


También podremos jugar a mecánicos y modificar a nuestro gusto las características técnicas de nuestros vehículos.

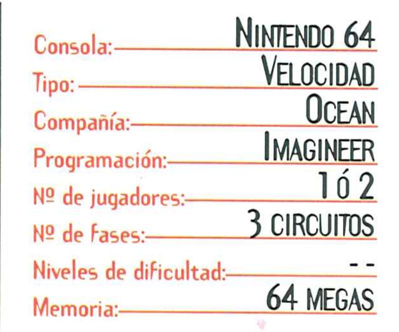
Los tres circuitos

El juego cuenta con tan sólo tres circuitos, aunque pueden recorrerse a la inversa en el modo "mirror" si conseguimos alcanzar buenas posiciones.









Consola:	Nintendo 64
Tipo:	Velocidad
Compañía:	Ocean
Programación:	Imagineer
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	3 circuitos
Niveles de dificultad:	--
Memoria:	64 megas



Gráficos: 90
Buen diseño de vehículos y circuitos y excelente sensación de velocidad.

Sonido: 85
Cumple sobradamente aunque sin alardes. Mejor los efectos de sonido que las melodías, que apenas se oyen.

Jugabilidad: 91
EL control de los coches es fantástico, pero hacemos hincapié en su vocación de simulador. Es decir, que nos costará clasificarnos entre los primeros puestos.

Diversión: 86
Las carreras resultan muy divertidas, pero tres circuitos son un escaso repertorio.

Valoración: 88
Nadie puede negar que es toda una gozada jugar con este «MRC». El control es muy agradable, la sensación de velocidad es muy buena y las carreras resultan sumamente competitivas.
El problema es que los tres circuitos disponibles nos saben a poco, -a pesar de la buena idea de incluir tramos opcionales-, y el modo campeonato también resulta más corto de lo deseable.
Claro que nos quedan muchos coches para probar y varios modos de juego para disfrutar (entre ellos la opción para dos jugadores simultáneos), pero las mencionadas limitaciones le dejan a un paso de convertirse en un juego brutal.
En resumen, «MRC» es un muy buen título que agradará a los amantes de la simulación de rallies.

Ranking:
MRC
Cruis'n' USA







Overboard!

Con cien cañones por BANDA

A pesar de estar basado en un género de lo más clásico, nadie le puede negar una tremenda originalidad a este «Overboard». Básicamente se le podría definir como un "shoot´em up" ya que la labor del jugador consiste en manejar una nave -en este caso un barco pirata- y disparar a todos los enemigos que aparecen a su paso, al tiempo que recoge los pertinentes items para recuperar energía o aumentar el armamento. Sin embargo, este juego de Psygnosis llega repleto de un buen puñado de detalles y matices que lo alejan de los típicos convencionalismos.

Para empezar, se presenta con un curioso trasfondo que nos traslada a la apasionante época de los barcos piratas y las odiseas marinas. Por otro lado las imágenes se nos ofrecen desde una curiosa perspectiva aérea que presenta todos los elementos en miniatura y que nos recuerda a la de juegos como la serie «Strike» o «Mass Destruction». Por último, destacan su atractivo y preciosista acabado gráfico y algunos elementos jugables tales como la variedad de armas, la posibilidad de acoplarle a nuestro barco diferentes materiales que le otorgan nuevas cualidades o el desarrollo laberíntico de sus recorridos.

Todo esto desemboca en un juego sumamente entretenido que se extiende a lo largo de 21 fases que podremos realizar en tres niveles de dificultad e incluso participando con hasta cinco jugadores más en un curioso modo de juego del tipo "todos contra todos".

Un título realmente original y muy refrescante que encantará a los fans de los "shoot´em up" de gatillo fácil.

Manuel del Campo





Monstruos marinos

Como todo buen "shoot´em up" que se precie, en este juego nos encontraremos con los inevitables jefes de final de fase, que desde luego no se han quedado cortos en originalidad: langostas gigantes, dragones marinos o genios que salen de lámparas mágicas.



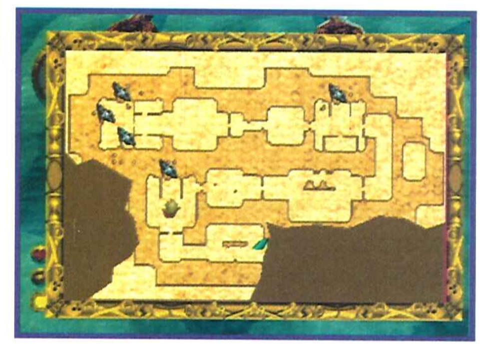




Psygnosis nos ofrece un original "shoot´em up" en el que capitanearemos un barco que se enfrenta a cientos de peligros.



La recogida de determinados items conlleva que a nuestro barco se le acoplen diferentes elementos que mejoran nuestras posibilidades. Como ejemplo aquí tenéis este pequeño dirigible que nos permitirá surcar los aires.



A menudo será necesario consultar este práctico mapa para adivinar el camino correcto a seguir.



Nuestro barco pirata cuenta con un completo arsenal que le permitirá efectuar distintos tipos de disparos. Estas armas las iremos recogiendo a lo largo de las fases.



Todos contra todos

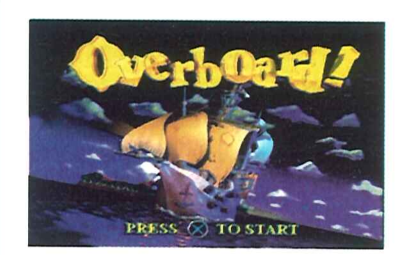
Uno de los grandes atractivos de este título es la modalidad para varios jugadores simultáneos (hasta cinco), en la que cada jugador maneja su propio barco y debe enfrentarse a sus rivales en una batalla de lo más divertida. Hay multitud de escenarios a elegir.







Consola:	PlayStation
Tipo:	Shoot'em up
Compañía:	Psygnosis
Programación:	Psygnosis
Nº de jugadores:	De 1 a 5
Nº de fases:	21
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD Rom



Gráficos: 85
Los detalles en miniatura y la impresión general es muy buena, aunque a veces resulta difícil distinguir algunos elementos.

Sonido: 81
Los efectos de sonido cumplen sin problemas, aunque la melodía en cuestión es algo ñoña.

Jugabilidad: 86
No es difícil hacerse con él, y al final todo consiste en disparar y saber manejar con destreza nuestro barco.

Diversión: 85
Se trata de un "shoot´em up" diferente y muy particular en su concepto, aunque a la larga van perdiendo fuerza algunas de sus virtudes iniciales.

Valoración: 85
Dentro del siempre atractivo y bastante manido género del "shoot´em up" este juego ofrece grandes dosis de originalidad y en sus primeras partidas se hace tremendamente divertido.
Sin embargo, y a pesar que la mayoría de sus elementos gráficos, y de desarrollo se sitúan a un gran nivel, a lo largo de las fases el juego parece ir perdiendo un poco de su atractivo. Tal vez se eche de menos una acción más desenfrenada (como ocurre en el modo multi-player), enfrentamientos más movidos o algunas fases que rompan radicalmente con el desarrollo del juego. Pese a todo, se trata de un título notable que divierte sin complicaciones.

Ranking:
Overboard

Mass Destruction

¡Tengoo miedooo...

Imaginaos un «Resident Evil» con algo de «Tomb Raider» y una pizca de arcade de lucha y tendréis «Nightmare Creatures». De «Residente Evil» tenemos la lúgubre ambientación basada en el susto, en la oscuridad y en los monstruos monstruosos. La sensación de angustia, de abandono y de no saber si cruzar una puerta o esperar a ver qué pasa. De «Tomb Raider», el desarrollo mezcla de arcade y aventura, con pequeños puzzles en forma de interruptores que activar y laberintos que sortear, aunque sin plataformas. Amén de una chavala bastante bien dotada. Por último, nos recordará a los arcades de lucha porque para acabar con los monstruos deberemos emplear todos los golpes que seamos capaces de descubrir usando nuestras armas o nuestras piernas. El cóctel resulta terroríficamente adictivo, máxime si tenemos en cuenta que la jugabilidad no tiene nada que envidiarle a un entorno gráfico más que sobresaliente.

«Nightmare Creatures» nos invita a recorrer las oscuras calles del Londres victoriano ofreciéndonos investigar escenarios 3D de un modo completamente libre.

Nuestro objetivo es encontrar la salida de cada uno de los quince niveles del juego, aunque no nos bastará con dar con ellas sino que además tendremos que acabar con todos los monstruos posibles. La dificultad se hace a veces endiablada, pero con un poco de práctica pronto aprenderemos la mejor manera de acabar con los monstruos o de atajar para llegar a la salida.

La calidad gráfica del juego es indiscutible y en los escenarios no faltan las fuentes de luz y las texturas perfectas. Los personajes están muy bien animados, se manejan con bastante facilidad y los monstruos resultan antológicos.

Resumiendo, que «Nightmare Creatures» es un juego que sabrá ganarse el favor de los que gusten de las aventuras de acción y de enfrentarse a topdo tipo de tétricas criaturas.

Sonia Herranz

NIGHTMARE CREATURES

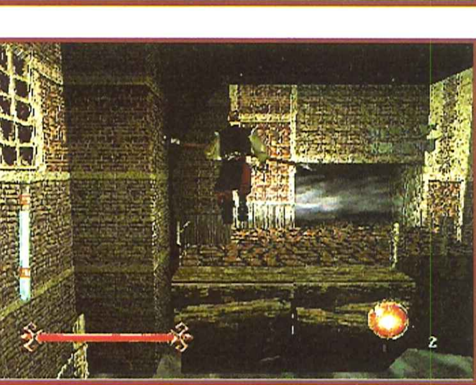








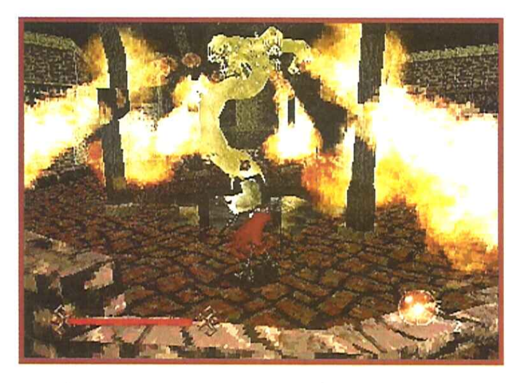
Para avanzar será necesario que usemos con astucia algunos elementos del escenario. En este caso, si empujamos la carretilla con explosivos haremos saltar el muro del fondo.

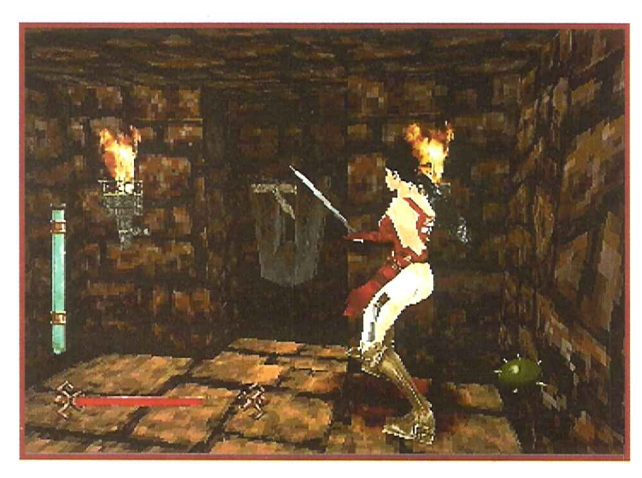


Aunque el juego tiene poco que ver con un plataformas, los dos personjes pueden saltar y en ocasiones deberán hacerlo para sortear trampas mortales.



Generalmente encontraremos pistolas, bombas, energía y magia dentro de ciertas cajas que tendremos que destruir. Algunos enemigos también sueltan items al morir.





Cuando tropecéis con un enemigo final como, por ejemplo, el que véis arriba, deberéis encontrar el modo de acabar con él. Y nunca os bastará con soltar unos cuantos golpes...

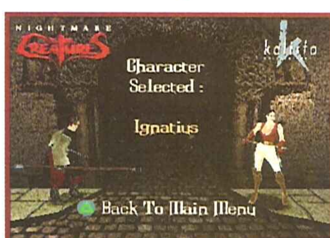


Deberemos aprender a efectuar ataques especiales si queremos llevar a cabo golpess más destructivos contra nuestros enemigos, Este zombie, que, como veis, ha perdido literalmente la cabeza.

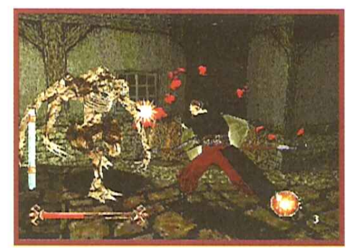


Tras cada nivel, una viñeta como ésta nos pondrá al tanto de la historia, lo que le da un tinte aventurero a un arcade pensado básicamente para desfogarse a espadazo limpio.

Dos personajes a elegir



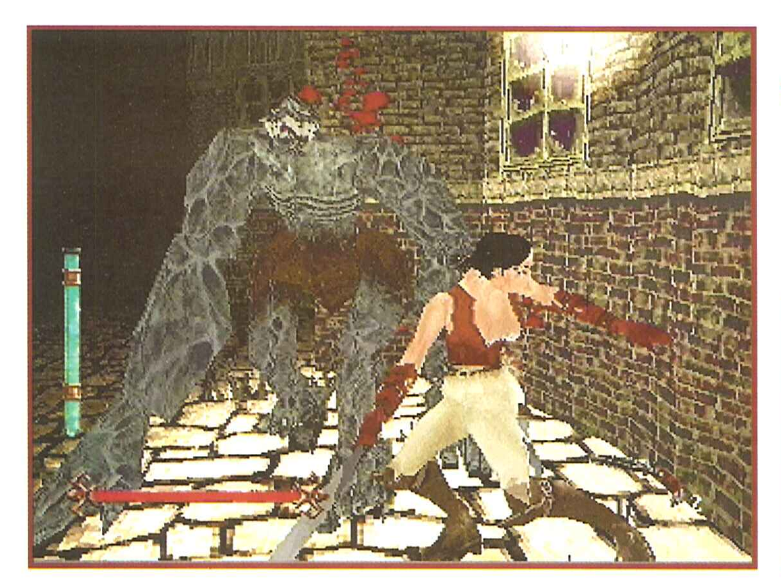
Antes de empezar hay que elegir a uno de los dos personajes disponibles. Probad con uno y otro para saber cual se adapta mejor a vuestro estilo de juego.



Ignatius: Su fuerza le permite propinar ataques contundentes con su larga arma, aunque no es demasiado rápido y pierde fuerza con las piernas.



Nadia: Es una luchadora rapidísima capaz de trumbar a cualquier enemigo con sus patadas. Con la espada, sin embargo, es más lenta y menos potente.



Las criaturas más terroríficas aterrizan en PSX en un juego que te pondrá los pelos de punta.



Consola: PlayStation
Tipo: Acción/Aventura
Compañía: Sony
Programación: Kalisto
Nº de jugadores: 1
Nº de fases: 15
Niveles de dificultad: 2
Memoria: CD Rom



GRÁFICOS: 90
La ambientación está perfectamente conseguida gracias a tétricos juegos de luces y sombras. Además no se aprecia ninguna pixelación.

SONIDO: 89
Se combina a las mil maravillas con los gráficos para lograr la atmósfera precisa para tenernos aterrados toda la partida.

JUGABILIDAD: 91
El personaje se maneja realmente bien, aunque los controles resulten un poco complejos. Otro problema es que cuando salvas te guarda todos los datos y como estés corto de vida...

DIVERSIÓN: 90
Depende de lo que te guste ir cortando cabezas de zombies como loco. Pero si la idea te parece divertida...

VALORACIÓN: 91
Este juego encantará a los que gustan de los arcades de acción con tintes de aventura, de las situaciones tensas, de las escenas macabras y de destrozar monstruos a espadazos. Ideal para desfogarse, «Nightmare Creatures» nos invita también en algunos momentos a usar la cabeza además de nuestra espada para desentrañar sencillos puzzles o localizar la salida de ciertos laberintos plagados de monstruos. Resulta terroríficamente absorbente, fácil de jugar e impresionante gráficamente. Pero tienes que saber que tiene bastante "salsa de tomate".

RANKING:
Tomb Raider
Residen Evil
Nightmare Creatures





Fantastic Four

Los Cuatro Fantásticos forman el grupo de superhéroes más famoso del mundo de los cómics. Acclaim ha querido trasladar sus aventuras del papel a la pantalla y revitalizar al tiempo un género que últimamente no se prodiga demasiado: el "beat´em up". Y la verdad es que ha dado plenamente en el clavo.

En «Fantastic Four» tomamos el control de cualquiera de los cuatro héroes en un intento de evitar los planes de dominio del mundo del Doctor Muerte, un megalomaníaco genio que busca subyugar a la humanidad mediante la construcción de una máquina del tiempo.

Los escenarios de los cinco mundos que tendrán que recorrer nuestros amigos para impedirlo presentan una alta calidad gráfica, merced a la inclusión de fuentes de luz reales, todo tipo de efectos luminosos y una gran diversidad que los hacen realmente atractivos.

Una vez metidos en faena, la acción se desarrolla en un entorno similar al que pudimos ver en «Agent Armstrong», es decir, una perspectiva pseudotridimensional en la que nos podemos mover algo hacia el fondo de la pantalla mientras avanzamos mediante un suavísimo "scroll" lateral, aunque no se nos permite volver sobre nuestros pasos.

La mecánica del juego consiste en repartir mamporros a diestro y siniestro, tratando de quitarnos de en medio a una retahíla interminable de malandrines. Y este es el punto más logrado del juego, la acción que ofrece, ya que resulta un auténtico placer contemplar las fantásticas animaciones que los chicos de Acclaim han desarrollado para desplegar los superpoderes de nuestro cuarteto.

Todas estas cualidades hacen de «Fantastic Four» un título muy recomendable tanto por el carisma de sus protagonistas como por el espectáculo que supone verlos en movimiento.

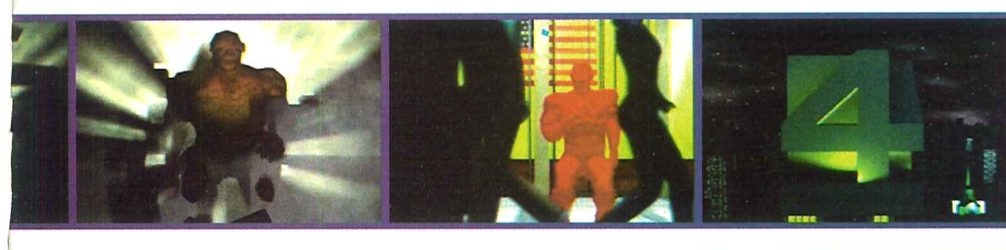
Rubén J. Navarro







¡Es la hora de las tortas!



Una fantástica intro nos pondrá en situación y demostrará de qué cosas son capaces estos cuatro héroes.

Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	BEAT'EM UP
Compañía:	ACCLAIM
Programación:	PROBE
Nº de jugadores:	DE 1 A 4
Nº de fases:	5
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD ROM



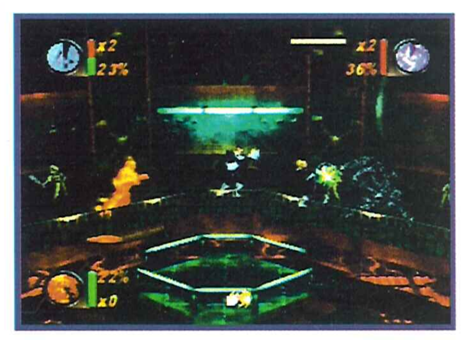
Igual que en los comics

Un aspecto muy atractivo del juego es la posibilidad de realizar golpes especiales que pondrán de manifiesto los superpoderes de cada uno de nuestros héroes, como volverse invisible o disparar un potente rayo SuperNova.





En nuestra difícil misión de detener al Doctor Muerte contaremos con la inestimable ayuda de Hulka, uno de los más poderosos aliados de los Cuatro Fantásticos, y a quien podremos seleccionar igualmente para jugar con ella.





La Antorcha Humana, la Chica Invisible, la Cosa y Mister Fantástico refuerzan su poder con Hulka para formar un quinteto que va a repartir leña y diversión a mansalva.





Si tenéis la suerte de contar con un Multi-Tap no dejéis de probar la opción para varios jugadores con la que podréis disfrutar junto a otros tres amigos de emocionantes combates con los Cuatro Fantásticos al completo .

Monstruos de todo tipo







Antes de enfrentarnos con el Doctor Muerte tendremos que vérnoslas con peligrosos enemigos finales, como El Topo y su monstruo subterráneo, Psychoman o el temible SuperSkrull.

GRÁFICOS: 88

Las animaciones son geniales, en especial las que dan vida a Mister Fantástico. Los escenarios presentan un aspecto muy cuidado, aunque en algunas fases resultan algo oscuros.

SONIDO: 87

Una banda sonora de lo más cañero y los típicos efectos de golpes y explosiones.

JUGABILIDAD: 88

Tan fácil como atizar sin parar toda suerte de puñetazos, patadas y lanzamientos. Los golpes especiales se realizan con una sencilla combinación de botones.

DIVERSIÓN: 89

Si os gustan estos personajes de la Marvel os lo pasaréis en grande, sobre todo si jugáis cuatro amigos simultáneamente. Lástima que no tenga más fases...

VALORACIÓN: 89

Este nuevo juego de Acclaim tiene una muy cuidada realización en todos sus aspectos que produce una excelente impresión general. El gran número de enemigos distintos y el mimo que se ha puesto en el diseño de los personajes y escenarios se unen al atractivo de poder jugar con cinco superhéroes con cualidades diferentes y espléndidamente animados. PlayStation todavía está esperando un "beat'em up" revolucionario y demoledor, pero mientras llega, bienvenido sea este excelente «Fantastic Four», que se convierte en el mejor exponente del género.

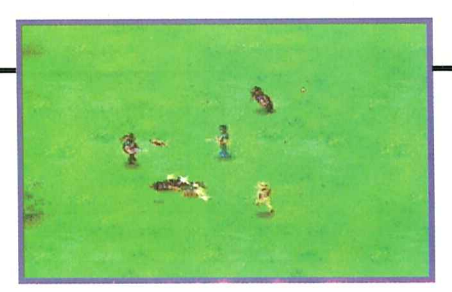
RANKING:

Fantastic Four

Skeleton Warriors

Batman Forever



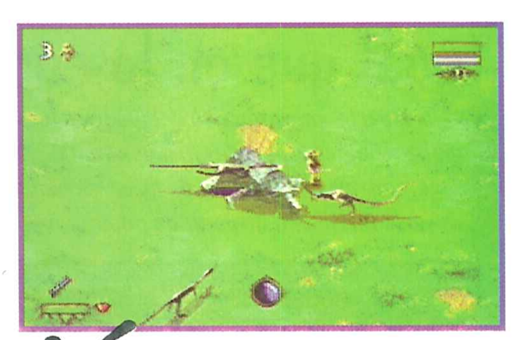




Uno de los alicientes añadidos de este juego es que pueden participar dos jugadores simultáneos tanto en un modo especial de uno contra otro como los dos juntos cumpliendo una misma misión.







La mejor versión

The Lost World Jurassic Park

Para el primer «Jurassic Park» Sega apostó con seguir casi al pie de la letra el guión de la película, creando un plataformas de acción rodeado de la mejor tecnología, con unos dinosaurios que asustaban y un Dr. Grant muy bien animado.

En esta ocasión las cosas han cambiado y los chicos de Apaloose han apostado por la aventura, por un entorno más abierto y libre donde el protagonista dispone de un mapeado enorme por el que moverse cumpliendo diferentes y variadas misiones. La perspectiva es aérea, aunque para determinadas misiones cambiará, arrastrándonos al frenetismo de una carrera de motos, la caza y captura de un Rex o un loco descenso en balsa.

La historia comienza en Isla Sorna y nuestra primera misión es localizar el laboratorio móvil por sus espesas selvas, disponiendo de la única ayuda de un ordenador con un mapa y de unos sensores. En este enorme espacio abierto nos veremos atacados tanto por cazadores como por dinosaurios y nuestra manera de defendernos será usar una gran colección de armas a las que deberemos recargar la munición.



Las misiones son muy variadas y aunque algunas tengan una apariencia parecida, los objetivos a cumplir también serán muy diferentes e irán desde localizar y enjaular estegosaurios a sabotear las comunicaciones de los cazadores, pasando por destruir nidos de raptores o defender nuestro laboratorio de los ataques enemigos.

En total hay 20 misiones, todas ellas largas y bastante difíciles, por lo que la duración del cartucho queda asegurada, lo cual se mejora más con el hecho de que pueden participar dos jugadores simultáneos, tanto los dos con el mismo objetivo como el uno contra otro.

En fin, que ante vosotros tenéis una excelente oportunidad de disfrutar de los dinosaurios y de una de la últimas novedades para MD.

Sonia Herranz

MISIONES POSIBLES

Además de buscar objetos sobre la extensa superficie de Isla Sorna, el juego nos propone otras misiones que en ciertos casos presentan un planteamiento gráfico radicalmente diferente.



Hay que acompañar a la caravana y evitar todos los ataques y los obstáculos.



Un descenso en balsa disparando a los pterodáctilos y esquivando sus ataques.



Debemos transportar un T-Rex destruyendo los vehículos enemigos que nos ataquen.



Localizar las grutas donde anidan los raptores y destruir todos sus nidos.



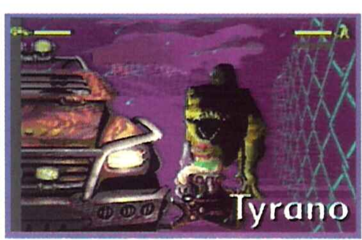
Para no ser la cena del Rex hay que dirigir el jeep evitando las trampas del terreno.



Alcanzar a los raptores pilotando una moto entre los árboles. Ojo a los cazadores.



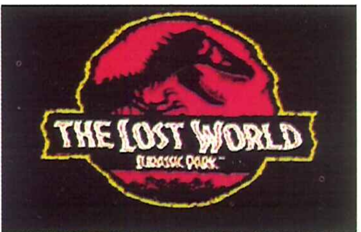
Hay que localizar una jaula y luego buscar un Estegosaurio que quiera entrar en ella.



Desde el asiento retráctil de nuestro jeep hemos de conseguir dominar al Rex.



Consola:	MEGA DRIVE
Tipo:	ACCIÓN/AVENTURA
Compañía:	SEGA
Programación:	APALOOSE
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	20
Niveles de dificultad:	1
Memoria:	16 MEGAS



GRÁFICOS: 88

No son rompedores, pero sí están a gran altura y sirven a la maravilla para meternos en la historia. Las escenas de la moto, el jeep o la barca, le otorgan una gran variedad al juego.

SONIDO: 85

La banda sonora acompaña a las mil maravillas. Los efectos sonoros son correctos, aunque algunos casos podían haberse cuidado más.

JUGABILIDAD: 91

Es fácil jugar, fácil manejar al protagonista y fácil dejarse enganchar por su entretenido planteamiento.

DIVERSIÓN: 91

Mucha. Dos jugadores simultáneos, un modo batalla de todos contra todos, un versus... tienes aseguradas muchas horas de diversión.

VALORACIÓN: 90

Planteado como un arcade con tintes de aventura, esta versión para Mega Drive ha quedado mucho más jugable que cualquiera de sus homónimas para 32 bits.
Sin duda no tiene la espectacularidad de sus "hermanas mayores" pero en lo que respecta a la diversión que proporciona, sin duda ha conseguido llevarse la palma.
Quizás en algunos momentos las misiones se hacen demasiado largas y durante mucho tiempo no pasa nada, pero en general el juego resulta atractivo a nivel gráfico y muy variado por lo diferentes que son algunas de sus fases.
Un juego muy recomendable para los usuarios de Mega Drive.

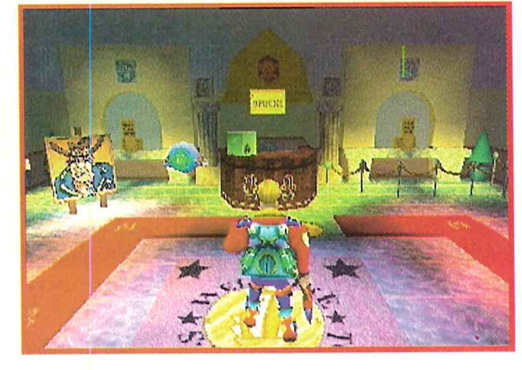
RANKING:

No hay juegos similares actualmente para Mega Drive.

ROSCO Mc QUEEN

¡¡Esto está que arde!!





PlayStation
Sony
80

La compañía Slippery Snake Studios se estrena en PlayStation con un título bastante original: «Rosco McQueen». Este es el nombre de un aguerrido bombero que afronta la difícil tarea de apagar él solito un incendio que se ha declarado en el edificio más alto de su ciudad, para lo cual contará con la ayuda de su manguera, un depósito de agua portátil y un hacha que le permitirá derribar puertas.

El incendio ha sido obra del propio constructor del edificio, un multimillonario enloquecido que ni siquiera se ha molestado en sacar de ahí a sus empleados antes de ordenar a sus robots que le peguen fuego a todo. Nuestra misión -lógicamente- será rescatar a todos los civiles que no han podido escapar del edificio, al tiempo que eliminamos a los robots incendiarios y apagamos los brotes de fuego.

«Rosco McQueen» cuenta con quince fases de desarrollo frenético que se localizan en distintos puntos del rascacielos, como el aparcamiento, la lavandería, el gimnasio, la galería comercial o la planta residencial.



El aspecto gráfico es el punto más llamativo del juego, ya que la utilización de colores muy vivos como rosa, rojo o verde fluorescente, añadidos al tono caricaturesco con que están tratados escenarios y personajes, consiguen un atractivo muy especial. Además, el efecto de las llamas está bastante bien conseguido.

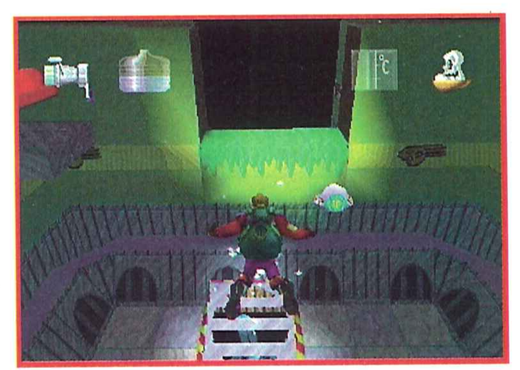
Todo el juego se desarrolla en un entorno 3D que ofrece bastante libertad de movimientos, si bien siempre dentro de una habitación o un pequeño grupo de ellas, ya que hasta que no rescatemos a todos los rehenes de una zona no podemos salir a la siguiente.

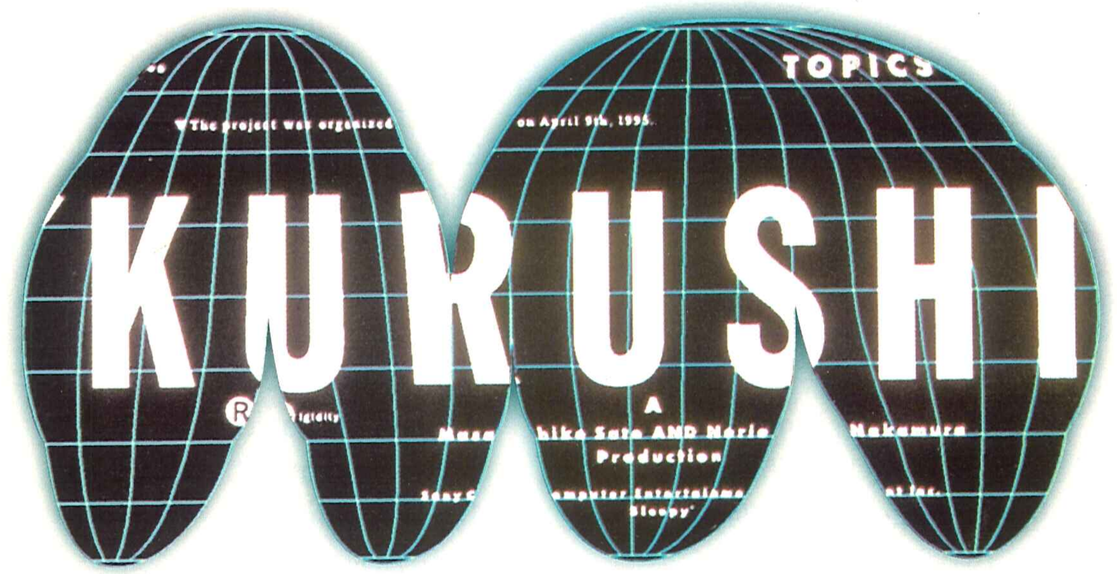
El principal problema de «Rosco McQueen» reside en la limitación en las acciones que tenemos que realizar, ya que debemos limitarnos a usar la manguera, a tener siempre lleno nuestro depósito y a abrir algunas puertas cerradas, aunque eso sí, los incendios son cada vez más difíciles de apagar, los robots aumentan en progresión geométrica... y los nervios del sufrido jugador son llevados al borde del colapso.

«Rosco McQueen» es un juego divertido, con un nivel técnico y gráfico muy aparente, pero que, a pesar de resultar enganchante en las primeras partidas, acaba haciéndose un poco repetitivo. En cualquier caso, si te gusta poner tus nervios a prueba... aquí tienes una excelente oportunidad para hacerlo.



El aspecto gráfico de «Rosco McQueen» es excelente y el personaje se moverá por escenarios totalmente 3D. En cuanto al juego en sí... tiene un ritmo realmente frenético.

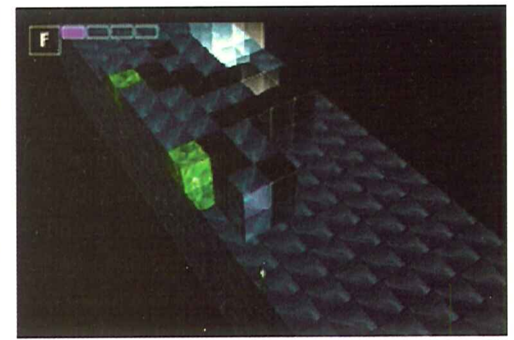


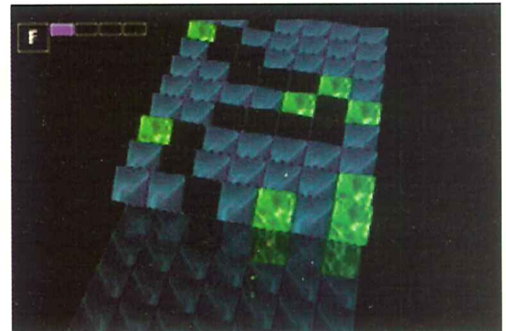


Pon en marcha tus neuronas









Sony nos ofrece un juego de esos de enganchar, pero de los de enganchar bien. Vamos, como un «Tetris», pero a lo moderno.

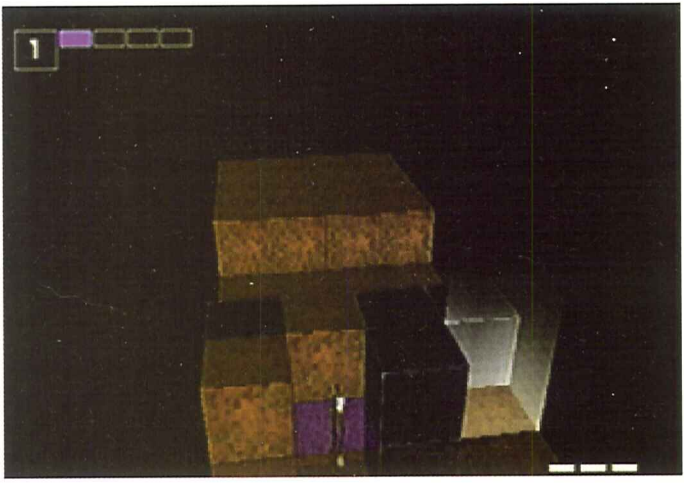
De hecho, este «Kurushi» tiene un aspecto bastante parecido al genial juego para Nintendo, si bien ahora aquellas irregulares piezas han adoptado formas de cubos que han crecido hasta adquirir un tamaño realmente descomunal. Tanto, que el personaje protagonista de este juego se queda reducido a poco más que una pulga, y quien, por cierto, tiene que evitar a toda costa ser aplastado por los bloques que vienen hacia él.

Los bloques giran sobre sí mismos avanzando sobre una cuadrícula que servirá al hombrecillo de guía para activar unas puertas mágicas que "capturan" a los bloques y que los hacen desaparecer ante sus atónitos ojos.

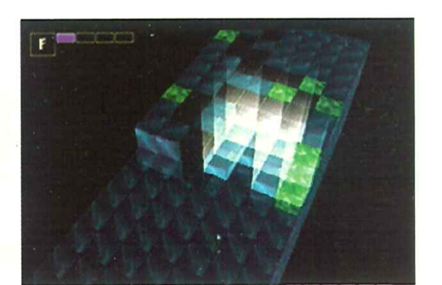
Primero debe acercarse al bloque, activar el cuadro sobre el que caerá y desactivarlo justo en el momento en el que el bloque esté encima.

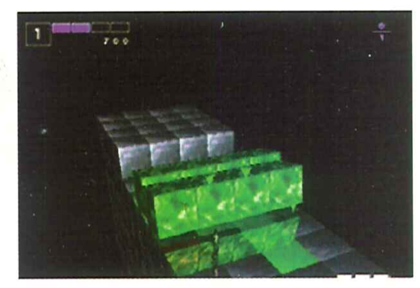
Al principio las cosas transcurren tranquilamente, pero después se van complicando y a los bloques normales se les van uniendo unos que no se deben capturar y otros que ejercen de detonadores y que nos pueden ayudar a quitar hasta ocho bloques de golpe.

Como todos los juegos de este tipo «Kurushi» resulta muy adictivo, un auténtico reto personal que además podemos compartir con un amigo. Por cierto, la máquina se encargará de calcular nuestro coeficiente intelectual en función de la precisión y la velocidad con que actuemos. Así que, no os despistéis ni un segundo.



Este juego consiste "simplemente" en ir haciendo desaparecer unos gigantescos bloques antes de que nos aplasten. El mecanismo es muy sencillo, pero como os podéis imaginar, la cosa se irá complicando poco a poco y al final «Kurushi» se puede convertir en una auténtica obsesión.

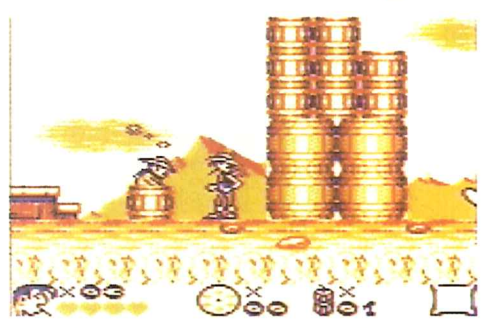






Listas de éxitos

Game Boy



Lucky Luke *sigue en primerea línea, pero listo a desenfundar ante el desembarco de novedades que se esperan para los próximos meses. Mientras, paciencia.*

1 (R) - Lucky Luke
2 (R) - Tintín en el Templo del Sol
3 (R) - Toshinden
4 (R) - King of Fighters 95
5 (R) - Donkey Kong Land 2

8 bits

Nintendo 64



Aunque no representa amenaza seria para la cabeza ***MRC*** *es el primer juego de coches para la 64 bits y es un título a tener en cuenta, al menos por el momento.*

1 (R) - ISS 64
2 (R) - Mario Kart 64
3 (4) - Lylat Wars
4 (5) - Doom
5 (N) - MRC

64 bits

Super Nintendo

1 (R) - Terranigma
2 (R) - The Lost Vikings 2
3 (R) - Super Star Wars
4 (5) - ISS Deluxe
5 (4) - Donkey Kong Country 3
6 (7) - Street Fighter Alpha 2
7 (6) - Ultimate MK 3
8 (R) - Lucky Luke
9 (R) - Tintín en el Templo del Sol
10 (R) - Kirby's Fun Pack

Mega Drive



The Lost World *Los usuarios de MegaDrive están de enhorabuena con el lanzamiento de este gran título.*

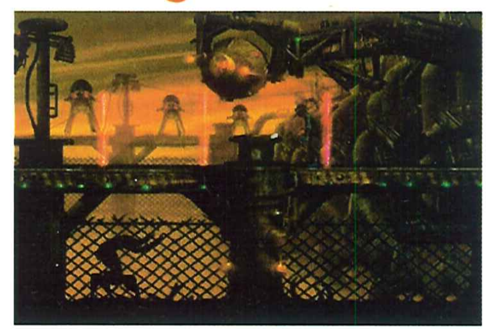
1 (R) - Sonic 3D
2 (R) - ISS Deluxe
3 (N) - The Lost World
4 (3) - Tintín en el Tíbet
5 (R) - Ultimate MK 3
6 (4) - Micromachines Military
7 (R) - Virtua Fighter 2
8 (6) - Donald in Maui Mallard
9 (R) - Toy Story
10 (8) - FIFA 97

16 bits

Sega Saturn

1 (3) - Resident Evil
2 (1) - Fighters MegaMix
3 (N) - Last Bronx
4 (2) - Tomb Raider
5 (N) - Duke Nukem
6 (4) - Virtua Cop 2
7 (R) - Mundo Disco 2
8 (5) - Dark Savior
9 (R) - Wipeout XL
10 (5) - Warcraft 2
11 (6) - Manx TT
12 (R) - Sonic Jam
13 (15) - King of Fighters 95
14 (11) - NiGTHS
15 (13) - Shining The Holy Ark

PlayStation



1 (R) - V-Rally
2 (3) - F-1 '97
3 (N) - Abe's Oddysee
4 (2) - Soul Blade
5 (4) - ISS Pro
6 (N) - Rapid Racer
7 (5) - Rage Racer
8 (N) - Nightmare's Creatures
9 (7) - Porsche Challenge
10 (8) - Tekken 2
11 (N) - Nuclear Strike
12 (10) - Jungla de Cristal
13 (6) - Toshinden 3
14 (N) - Hercules
15 (N) - Croc

32 bits

Si queréis que Yen resuelva vuestras dudas, enviad vuestras cartas a:
HOBBY PRESS. HOBBY CONSOLAS
C/ De los Ciruelos, 4.
28700 S.S. De los Reyes.
(Madrid)
TELÉFONO ROJO.

Dudas técnicas sobre N64

Hola Yen, hace tiempo que no te mando preguntas, así que manos a la obra:

¿Cuál es el truco de una puerta secreta en el juego «Mario 64» para jugar con los Marios de la Súper adaptados a 64 bits?

Pues eso fue un rumor que nadie ha confirmado. Yo me inclino por pensar que no es cierto.

Nintendo 64 evita la pixelación de los gráficos, pero por contra los sustituye por imágenes cada vez más borrosas, menos nítidas, ¿es cierto?

Hay casos en los que así es, pero eso no es culpa de la consola, sino del diseño del objeto que se amplía. Hay juegos en los que por mucho que te acerques a algo nunca pierde nitidez, por ejemplo «Mario 64» o «Turok».

Me gustaría saber si al ponerse Mario la gorra alada puede ascender desde la tierra, sin cañón, o sólo puede planear hasta que se te acaba el impulso o el tiempo.

Puede levantarse desde el suelo, pero no volar. Es decir, planea usando las corrientes de aire, por lo que puede remontar el vuelo después de caer en picado. La duración de la gorra es limitada y pasado el tiempo se pierden las alas.

¿Saldrá para Nintendo 64 algún simulador real de vuelo?

Un simulador puro no va a aparecer para consola, porque ni son rentables, ni fáciles de adaptar. Sin embargo sí van a salir arcades más o menos con aires de simulador como «Sonic Wing Assault» o de helicóptero como «Wild Chopper».

Una de las características de Nintendo 64 (Z-Buffering) es que evita la generación brusca de los polígonos que aparecen al fondo, sin embargo he leído que algunos juegos han echado mano de la niebla y en la última recreativa de Nintendo, la de coches, veo cómo las columnas de los puentes aparecen de golpe. ¿Puede o no puede evitarlo la N64?

Para empezar la recreativas a la que te refieres, que supongo que es, «Cruis'n USA» es muy mala y tienen poco que ver con Nintendo.

Después, aunque haya un sistema que evita el "popping" eso no significa que pueda con toda la información que se intenta manejar. Cuando se ponen muchas cosas en pantalla con un horizonte muy lejano es casi imposible evitar que algunas construcciones se generen de golpe. Ocurre en «Pilot Wings» en zonas donde se nos están enseñando desde el cielo cientos de cosas incluido un parque de atracciones en miniatura donde todas las atracciones se mueven. ¿Te parece poco? Se recurre a la niebla o a acortar los horizontes para que no se produzcan fallos. El caso es que N64 tiene más capacidad de proceso que otras consolas y aguanta más.

Eduardo Carballo Mustafat (Tenerife).

Lucha en PlayStation

¿Qué tal Yen? Supongo que con mucho trabajo. Tengo una PlayStation y ahora que viene mi cumple tengo algunas dudillas:

EL CORCHO



¿Es bueno «Toshinden 3»? ¿Se puede utilizar la Memory Card?

Sí, es un buen juego de lucha, aunque los hay mejores («Tekken 2»). Se puede usar la tarjeta para guardar los personajes que ganes.

El «Super Puzzle Fighter II Turbo, ¿alcanza las mismas cotas de diversión que el «Bust A Move 2»?

Es muy entretenido, pero no llega a ser tan apasionante como el «Bust A Move 2».

Sabiendo que me gustan los juegos de lucha de SNK ¿Compro «Real Bout Fatal Fury» o «King of Fighters 95?

Yo prefiero el «Real Bout», porque la versión buena de verdad de «KOF 95» es la de Saturn.

El Vengador Justiciero (Barcelona)

Cuestión de antenas

Hola Yen, me llamo Iván y voy a ser el futuro poseedor de una Super Nintendo. Si tienes tiempo contéstame a unas cuantas dudas que me rondan desde hace tiempo por la cabeza:

Mi tele es bastante vieja ¿tendré algún problema para conectar la consola? ¿Tiene entrada de cascos? ¿Qué lleva el equipo básico? ¿Tendré que comprar el euroconetor aparte?

Mira, antes de que te compres una Super Nintendo yo te recomendaría que pensaras en otra consola porque salen muy poquitos juegos para SN y dentro de poco puedes quedarte colgado.

Con respecto a lo de que tu tele es vieja no creo que tengas ningún problema para sintonizar el canal usando el cable de antena, pero si es muy vieja lo más fácil es que no tenga entrada de euroconector, por lo que no necesitarás comprarlo ya que no podrás conectarlo. PlayStation, Saturn y N64 por el contrario sólo traen euroconector y lo que hay que comprar aparte es el cable de antena (RF).

Ni Super Nintendo ni ninguna de las consolas "nuevas" tienen toma de auriculares.

En la caja encontrarás la consola, un mando, la fuente de alimentación y el cable de antena.

¿Merece la pena comprarse el Super Mario Pack? ¿Qué juegos trae?

Incorpora el «Super Mario World» y un cartucho llamado «Mario ALL Star» compuesto por las tres aventuras de Mario en NES más un juego que sólo salió en Japón. Sin duda es una gran compra.

Iván Vilela González (Asturias)

Dudas sobre GB Pocket

¿Qué tal Yen, me llamo Javier, tengo una Mega Drive y una futura Game Boy Pocket.

¿Qué ventajas y desventajas tienen la Game Boy Pocket sobre la Game Boy?

La Pocket es más pequeña y se ve muchísimo mejor. La única desventaja es que al reducir el tamaño se ha reducido también el número de pilas, la Pocket sólo lleva dos, así que se gastan antes.

¿Cuál me recomiendas?

Sin duda, la Pocket.

¿Qué juego de fútbol me recomiendas para Game Boy?

La verdad es que ningún juego de fútbol en Game Boy es demasiado bueno. «Soccer», de Nintendo, puede ser el menos malo.

¿«KOF 95» o «Toshinden»?

«KOF 95» tiene más luchadores y es de una calidad semejante a «Toshinden».

«F-1 Race» o «F-1 Pole Position»?

Personalmente prefiero «F-1 Pole Position».

¿Merecen la pena «Wave Racer» y «EarthWorm Jim»?

«Wave Racer» no, pero «EarthWorm Jim» sí.

Javier García Calabria (Barcelona).



Aclarando términos

Hola Yen, tengo una Super Nintendo y una Game Boy, pero no entiendo mucho del mundo de los videojuegos.

¿Qué es un mando analógico? ¿Y uno digital? ¿Qué ventajas tiene con respecto al normal?

Los mandos digitales son los que normalmente tienen todas las consolas y transmiten sólo la señal de 1 ó 0. Un mando analógico envía señales intermedias, de forma que el juego capta intensidades distintas de movimiento (correr o girar más deprisa o más despacio). Y esta es precisamente la ventaja, que el mando digital permite muchas más posibilidades de movimiento.

¿Qué es una versión Alpha y una Beta?

Son versiones de un juego que todavía no están terminadas. Una alpha es el juego en pañales, una beta es una versión más avanzada, aunque no es el juego definitivo y puede sufrir cambios.

¿Qué es un shoot'em up y un beat'em up?

Son palabras inglesas que utilizamos para definir a dos tipos de juegos. Los beat´em up son esos juegos en los que vas peleandote con un montón de enemigos que van saliendo a tu paso sin parar (por ejemplo, la serie «Final Fight»). En cuanto a los shoot´em up es lo mismo pero en lugar de ir peleándote vas disparándoles.

¿Va a haber alguna novedad para Super Nintendo estas Navidades?

Me temo que no.

Jorge Aldama (Vizcaya).

Captura de Movimientos

Hola Yen, me llamo Santi, tengo una PlayStation y te escribo para ver si me contestas estas preguntas:

Se puede jugar con el nuevo mando analógico a juegos como «Tekken 2» o «Broken Sword» o sólo se puede jugar con juegos que incluyan esa opción como «Rally Cross»?

El mando analógico puede funcionar también como uno digital (normal) según el tipo de juego que conectes. Es decir, puedes jugar a «Tekken», aunque con función digital. Sólo los juegos que incluyan en la caja el anagrama del pad analógico admiten la función analógica.

¿Cómo será y cuando llegará «Moto Racer»?

Llegará entre octubre y noviembre y será un juego de motos absolutamente alucinante. Échale un ojo a la preview.

¿Qué es el Motion Capture?

Un técnica gráfica que consiste en filmar con una cámara a una persona real y luego trasmitir sus movimientos a un ordenador para posteriormente aplicarles texturas y que pasen a ser los personajes de los juegos.

Santi Carrión (Lérida)

¿Juegos para PC mejores que los de consolas?

Hola Yen, me llamo Ricardo y tengo una NES, una Super NES y, aunque todavía no me creo que me la haya comprado, una Nintendo 64. Espero que respondas a mis preguntas:

¿Qué tienen mejor la Saturn y la PSX que el PC en lo referente a juegos si al parecer todos los juegos que salen para PC y más tarde para Saturn y PSX son peores gráficamente en estas últimas?

Lo que tienen de mejor sobre todo es que las consolas están ideadas sólo para jugar y que no te cuestan una media de 150.000 pts. Además, cuando compras un juego para tu consola sabes que lo metes y funciona,

EL CORCHO



mientras que con el PC nunca sabes si la memoria expandida y tu tarjeta de vídeo, que no es compatible con la de sonido, va a provocar un error de protección general de Windows 95, por poner un ejemplo.

La calidad gráfica de algunos juegos pensados específicamente para PC como aventuras gráficas o juegos de estrategia es generalmente superior en el ordenador ya que aprovecha la máxima resolución de la máquina. Ahora bien, juegos típicamente de consola como los de lucha, los plataformas o los arcades en general que necesitan ser muy veloces quedan mucho mejor en consola y es impensable verlos en un PC.

¿Para qué formatos sacarán más juegos: N64 o 64DD?

Pues no soy adivino, pero supongo que saldrán más cartuchos que discos por lo menos hasta que el 64DD se convierta en una máquina mayoritaria.

Nintendo ha bajo el precio de la fabricación de los cartuchos, pero ¿cuándo empezarán a bajar el precio de los cartuchos las compañías?

No tengo ni idea, chico. Eso lo veremos con el tiempo.

Parece que el «Zelda 64» se va a retrasar un poquito y además me gustan los juegos de rol a dos jugadores ¿cuándo saldrá uno que sea tipo "Secret of Mana» y a ser posible para dos jugadores en los próximos dos años?

En los próximos dos años puede pasar de todo. Así que confórmate con saber que «Zelda 64» saldrá hacia septiembre del año que viene. Ningún juego de rol tiene fecha en España aunque «Quest 64» ya está terminado. Lo de los dos jugadores es un poco complicado.

¿Para cuándo un Bola de Dragón para N64?

De momento no hay nada de nada.

Ricardo Antequera (Málaga)

La desaparecida Neo Geo

Hola Yen, tengo una Game Boy y creo que ha llegado el momento de comprarme una consola nueva.

¿Merece la pena que me compre una Neo Geo CD? ¿Cuáles son sus características?

La principal características es que está prácticamente desaparecida. Con eso sólo deberías quitarte la idea de la cabeza.

¿Cuál prefieres «V-Rally» o «Sega Rally»?

«V-Rally» porque tiene más coches, más circuitos y más opciones.

¿Saldrá «Broken Sword» para Saturn?

No.

Uxio Martínez (La Coruña)

La GB se calienta

Hola Yen, me llamo Andrés y tengo 16 años. Tengo una Game Boy normal, de las de siempre y cuando me pongo a jugar con «Wave Race» al cabo de un rato se me calienta la consola y el juego. Lo que quiero saber si es defecto del juego o de la consola.

Si sólo te pasa con ese juego lo más probable es que sea un defecto del cartucho, por lo que lo deberías cambiar. De todos modos, yo que tú llamaría al Club Nintendo.

Andrés Aznar (Murcia)



Si queréis que Yen resuelva · culpa de la consola, sino del diseño del objeto · coches, veo cómo las columnas de los

Los mejores juegos de carreras

Hola Yen, soy un feliz poseedor de una PlayStation a la que quiero poner al 100% de sus posibilidades. ¿Me podrías responder a estas preguntas?

¿Puedes clasificarme de mejor a peor estos juegos de coches: «Rally Cross», «Rage Racer», «F1-97» y «V-Rally»?

«V-Rally» y «F-1 ´97» igualados, aunque cada uno en su estilo. Después «Rage Racer» y «Rally Cross» pero a bastante distancia.

¿Merece la pena «Resident Evil 2» o me conformo con la primera parte? ¿Qué tipo de juego es «Time Commando»?

La segunda parte de «Resident Evil» aún tardará mucho en salir. Lo que va a aparecer pronto es una especie de versión "ampliada" que incluirá monstruos, escenas y otros elementos que no entraron en la primera. Se llamará «Resident Evil: Director's Cutt» y debería salir entre noviembre y diciembre. Si tienes el primero no sé hasta que punto puede merecer la pena.

«Time Commando» es un beat'em up tridimensional de inmejorable calidad que te llevará a recorrer diversas épocas históricas enfrentándote a gladiadores romanos, samurais, caballeros medievales, tropas de la primera guerra mundial... y usando sus armas. Muy bueno. Y muy difícil.

¿Hay otro «Dragon Ball» para PSX que no sea el «Ultimate Battle 22»?

Muy pronto se pondrá a la venta en España el «Dragon Ball Final Bout». Sigue la norma de los «Dragon Ball» de siempre, pero con personajes poligonales y cantidad de efectos de cámara. Promete.

He escuchado que Sega y Sony van a sacra nuevas consolas de 64 bits, ¿he escuchado bien o es una falsa alarma? Si fuera cierto, ¿nos perjudicaría a los usuarios?

Hay rumores, de hecho ambas compañías están estudiando esa posibilidad, pero no es algo que vaya ocurrir a corto plazo. Casi diría que tampoco a largo. Piensa que no les interesa tirar por la borda la infraestructura que ya tienen montada en torno a las consolas que no han hecho más que empezar.

Un algecireño.

Futuro poseedor de N64

¿Qué tal Yen? Me llamo Carlos y tengo una Super NES, una Game Gear (muerta y enterrada) y dentro de poco la N64.

¿Podrá 64DD superar los actuales juegos de N64 o serán iguales sólo que en CD? ¿Cuánto costará?

Es un aparato para grabar y almacenar que incluye una ampliación de memoria lo que posibilitará que los juegos tengan más información y que la consola la pueda gestionar más rápidamente. Sin embargo no va añadir ningún tipo de procesador nuevo que aumente la cualidades de la consola. Los juegos serán los mismos pero con mayores posibilidades en cuanto a número de fases, inclusión de intros, etc. Se dice que rondará las 30.000 pts.

¿Puedes decirme los cuatro mejores RPG para Super Nintendo?

«Zelda», «Terranigma» (traducido), «Secret of Mana» y «Secret of Evermore» (traducido).

Dime los 3 juegos de N64 que guarden la mejor relación calidad/precio.

«Mario 64», «Mario Kart 64» y «Wave Race 64».

Carlos Herrero (Madrid)

EL CORCHO



Si quieres participar en esta sección, envía tus dibujos, fotografías o lo que se te ocurra a:
Hobby Press S.A.
Hobby Consolas
C/ De Los Ciruelos Nº4
28700 San Sebastián de los Reyes. Madrid.
Indicando en el sobre: El Corcho.
Y si tu dibujo sale publicado, te enviaremos esta práctica calculadora



TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:



CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACÉN: TELEFONO: (95) 261 25 44 FAX: (95) 228 08 50

http://www.divertiendas.com

PLAYSTATION + 2 CONTROL PAD + MEMORY CARD + CARTERA 26.900*



* Promoción limitada

Fórmula 1´97 + camiseta de regalo




7.990

Toshinden 3



7.490

Warcraft II



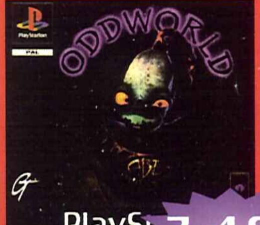
7.490

Agent Armstrong



7.490

Oddworld



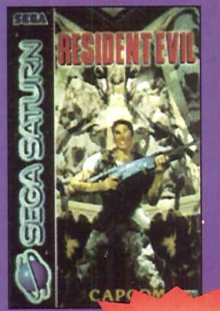
7.490

Resident Evil



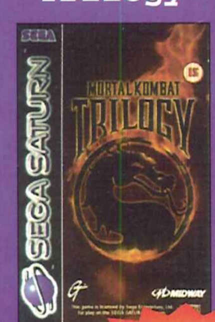
5.490

Resident Evil



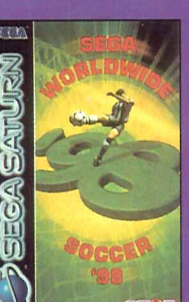
8.990

Mortal Kombat Trilogy



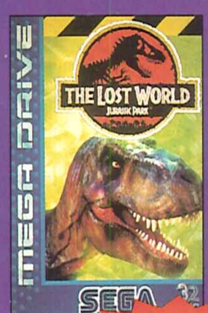
6.490

World Wide Soccer 98



8.990

The Lost World



9.490

Doom 64



12.990

Lylat Wars + Rumble Pak



10.990



VALE POR UNA CARTERA AL COMPRAR UNA CONSOLA O UN JUEGO*



* Oferta no aplicable a productos en promoción

LA CORUÑA
San Jaime, 30
(981) 24 01 23
LA CORUÑA

CASABLANCA
Av. J. S. El Cano, 156
(95) 229 76 97
MÁLAGA

HOBBY
Av. Salobreña, 30
(958) 82 57 67
MOTRIL (GRANADA)

RONDA
José María Castello, s/n
(95) 287 08 80
RONDA (MÁLAGA)

NINSEGATI
Valdés Leal, 1
(957) 49 02 62
CORDOBA

LA PAZ
Clavel, 43
(956) 76 89 46
LA LINEA (CÁDIZ)

EL TORCAL
José Palanca, 1
(95) 235 54 06
MÁLAGA

SANTUTXU
Trv. Iturriaga, 4
(94) 473 47 15
SANTUTXU (BILBAO)

MAVI 1
Paseo de los Tilos, 39
(95) 234 70 58
MÁLAGA

GUADALAJARA
Constitucion, 13
(949) 26 46 09
AZUQUECA DE HENARES

ESTRENOS
Emperatriz Eugenia, 24
(958) 29 40 07
GRANADA

CARTAGENA
Paseo Alfonso XIII, 66
(968) 12 16 78 CARTA-
GENA

AL CINE
Jacinto Benavente, 11
(95) 286 11 00
MARBELLA (MÁLAGA)

FRANJU
A. Carrillo de Albornoz, 6
(95) 229 75 00
MÁLAGA

BAT*MANX
Ed. Velázquez s/n
(956) 63 03 44
ALGECIRAS (CÁDIZ)

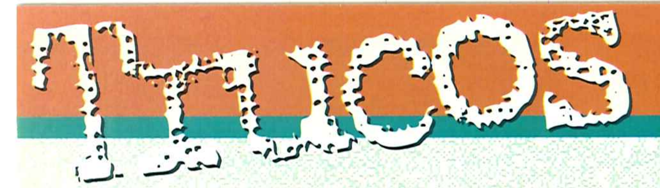
DIABLITO
Av. Constitución s/n
(95) 244 06 71
ARROYO LA MIEL (MÁLAGA)

FRAMA
Castelar, 53
(956) 66 98 56
ALGECIRAS (CÁDIZ)

CIUDAD REAL
Carlos Vazquez, 3
(926) 25 33 36
CIUDAD REAL

VIGO
Medico Jose Mato, 3
(986) 24 18 70
VIGO

Nueva Apertura:
ALCALA DE HENARES
Marques de Alonso Martinez, 9
(91) 889 38 90
ALCALA DE HENARES



Tenka

PLAYSTATION

- Todas las armas:

Para hacer esto posible debes comenzar de manera normal la partida y pausar el juego en cualquier momento. Ahora pulsando el botón L1 presiona TRIANGULO, R1, TRIANGULO, CUADRADO, R1, CIRCULO, CUADRADO, CUADRADO.

Ahora suelta el L1 y el truco estará en marcha.





- Sin sufrir:

Con este truco no tendrás que sufrir para pasar de nivel, pues activándolo accederás a un menú en el que podrás escoger dónde quieres ir. Igual que antes pausa y pulsa CIRCULO, CIRCULO, CUADRADO, TRIANGULO, R1, CUADRADO, TRIANGULO y CIRCULO, todo ello mientras presionas L2. Lo mejor de este tipo de trucos es que puedes llegar hasta el final del juego en un par de segundos.

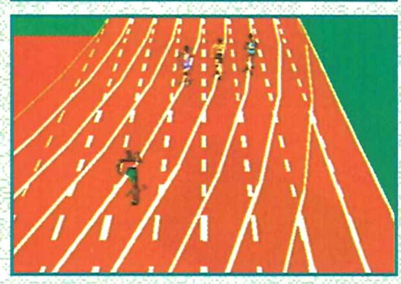
International Track & Field

PLAYSTATION

- Todo a la vista:

Este tipo de juegos siempre está repleto de señalizaciones y letreros que te impiden ver por completo "lo bien" que se está desarrolando la carrera. Para evitar este tipo de cosas nosotros te proponemos un truco. Cuando empiece una competición pausa el juego y pulsa L1 + L2 + R1 + R2 + TRIANGULO. Después, sin soltarlos, pulsa ARRIBA y los carteles desaparecerán. Para hacer que vuelvan a aparecer, sólo tienes que pulsar ABAJO en lugar de arriba y X en lugar de triángulo.





Lylat Wars

NINTENDO 64

- Para disponer de más modos de juego:

Todos esperáis que os demos un truco maravilloso que os abra un sinfín de posibilidades. Pues no, lamentablemente sólo vamos a deciros que la única manera de conseguir más modos de juego y un nuevo menú Sound Test es poseer todas las medallas de los distintos mundos. Un truco para los realmente habilidosos.

Machine Head

SEGA SATURN

- De todo un poco:

Ya te hemos repetido en numerosas ocasiones que a veces los passwords hacen milagros. Pues este es un caso. Ve a la pantalla "Restore Game" e introduce cualquiera de estos códigos:

HMEHM HSDVD -ONMR
si quieres armas infinitas;
KDUDK 9RDKD BSHNM
para elegir nivel;
HMEHM HSD9D MDQFX
energía infinita;
—GHO STMOD EON— para acceder al Modo Fantasma y
ABCDE FGHIJ KLMNO para desactivar los trucos.

Y hazte el amo del juego.

Independence Day

SEGA SATURN

- Acceso a todos los trucos:

Ve a la pantalla de opciones e introduce como nombre DAB DAB.

En la pantalla "Game/Options" pulsa IZQ., DCHA., ARRIBA, ABAJO, X, Y, Z. Esta combinación hará que aparezca un nuevo menú de trucos.



- Créditos:

Con introducir como nombre la palabra "Credits" podrás conocer el nombre de todos los programadores.



- Otras opciones:

Si introduces cualquiera de estas palabras como nombre y realizas la misma combinación de teclas que acabamos de darte y en el mismo lugar, entrarás en distintas pantallas de opciones y en cada una de ellas te esperan varias sorpresas. Pruébalo:

GO POSTAL
TOURIST
FOX ROX

NBA Shootout '97

PLAYSTATION

- Dificultad Super All-Star:

Los muy habilidosos seguro que más tarde o más temprano pensarán que necesitan más acción. Y nosotros estamos aquí para proporcionársela. Para acceder al modo más difícil de todo el juego ve a la pantalla de opciones e ilumina el nivel de dificultad. Ahora pulsa L1, R1, L2, R2 y podrás escoger este nivel Super All-Star.

Die Hard Arcade

SEGA SATURN

- Una pausa perfecta:

Ya sabemos que este no es un truco que os vaya a solucionar muchos problemas, pero es una curiosidad y como tal merece que le prestemos atención.

Durante el juego pausa y luego X + Y + Z y podrás observar una buena imagen sin que nada en absoluto te moleste.

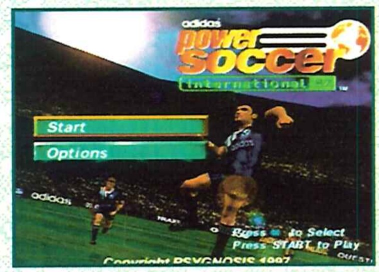


Adidas Power Soccer International'97

PLAYSTATION

- A más velocidad:

En este tipo de juegos es importantísimo, además de la habilidad manejando los mandos, la velocidad que puedan alcanzar los jugadores. Así que te ofrecemos la posibilidad de que tus jugadores corran más rápido que nadie con sólo apretar CUADRADO + CIRCULO cuando estés en posesión de la pelota. Mejorarán tus resultados, seguro.





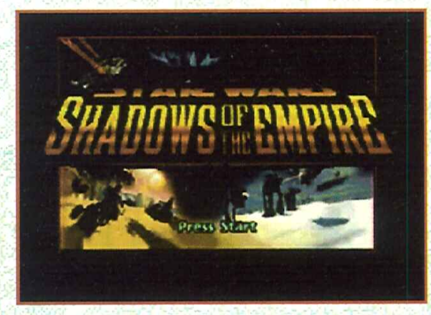
Shadows of the Empire

NINTENDO 64

- Los programadores:

Nintendo no pretende restarle importancia a sus programadores, todo los contrario: utiliza un atractivo truco para enseñarte sus caras. Para ponerlo en marcha utiliza en truco que dimos hace varios meses para ver el final del juego; es decir, introduce como nombre "_Credits" en el modo Hard. Después, antes de que se terminen las imágenes, pulsa Start para volver al menú principal y presiona DIAGONAL ARRIBA/DCHA.

De esta forma podrás ver una bonita foto de los creadores del juego.



Ironman X-O Manowar

PLAYSTATION Y SATURN

- Sorpresa:

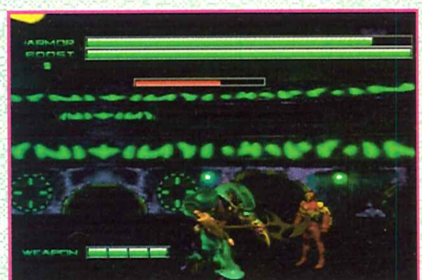
Todo lo que le puedes pedirle a un truco está reunido en un solo password. Lo único que tienes que hacer es poner:

C04A770777777
7777777777777

También desde el modo dos jugadores podrás disfrutar de armas, vidas y escudo introduciendo este otro código:

C02A77X777777
7777777777777







Trucos a la carta

Si tienes un juego que se te resiste y ya no sabes qué hacer con él, envíanos una carta e intentaremos ayudarte. Dirige tus peticiones a

"Trucos a la carta"
C/ de los Ciruelos, 4
28700 San Sebastián de los Reyes, (Madrid).
Nuestros expertos te resolverán el problema.

¡Hola! Tengo una **Mega Drive** con el juego **«True Lies»** y me gustaría saber dónde está el pasadizo por el que puedo entrar para coger la vida que se encuentra junto a muchas víctimas en el edificio del primer nivel. De paso os pido una lista de passwords, por favor. Muchas gracias.

Farfano Jesús Hndéz. Santos (Canarias)

Pues en lugar de explicarte una cosa tan complicada creo que voy a pasar directamente a los passwords. ¡Marchando una ración de Supercódigos!

BGLVS: Vidas infinitas.
BGGRLY: Energía ilimitada
BGWPNS: Comenzar con todas las armas
MNCHT: Selección de nivel
CRDTS: Créditos
SHTGN: Contar desde el principio con el fusil.

¡Hola!, me llamo José Manuel y os pediría por favor un truco para el juego **«In The Hunt»** de **Saturn** para tener vidas infinitas o pasar de fase. Muchas gracias por adelantado.

José Manuel Carriles (Asturias)

Pues a eso se le llama tener suerte porque aquí tenemos uno de los trucos que nos pides así que no te lo pierdas. Para utilizar el selector de nivel ve a la pantalla del Título y, mientras que mantienes el cursor en "Start", pulsa Diagonal Arriba/Izq. + Círculo + Select.

La fases aparecerán en la parte superior de la pantalla. Sólo tienes que presionar Izq. o Dcha. para elegir.

Hola amigos, me llamo José Antonio y tengo una **Mega Drive.** Desde hace tiempo intento pasarme el juego **«Dynamite Headdy»** pero siempre me mata uno de los monstruos finales. ¿Podríais darme un truco para solucionar mis problemas? Gracias.

José Antonio García (Almería)

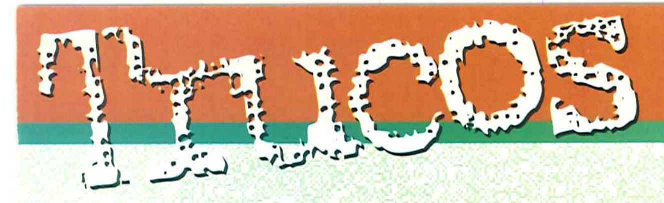
Estaba pensando que a lo mejor te vendría bien un truco para elegir fase. De esta manera podrías llegar hasta el final sin gastar vidas. Aquí tienes el truco. En la pantalla de Game Start pulsa C, A, Izq., Dcha. y B. Si lo haces bien aparecerá en la pantalla de opciones una nueva.

¡Hola! Yo tengo el Alien Trilogy y el **«Wipeout»** y me gustaría saber si tenéis algún truco para estos juegos de **PlayStation.** Si es así decídmelo. Gracias.

Alejandro Jiménez Horas (Madrid)

Aquí tienes un truco para el «Wipeout» que te permitirá acceder a un nuevo modo de juego. En la pantalla del menú principal presiona y deja pulsados estos botones: L2, R2, Izq., Select, Start y pulsa entonces X. Aparecerá una nueva opción: "Rapier Class". Con respecto al otro juego, ya conoces las normas: un solo truco por carta.

Me podríais dar el truco para poner las pantallas oscuras en el



Projet Overkill

PLAYSTATION



- Más velecidad:

En ocasiones este juego puede resultar un poco lento y precisamente para evitar esta sensación te ofrecemos este truco. Con él el protagonista hará todos los movimientos más rápidamente. Para ponerlo en marcha sigue nuestras intrucciones: durante el juego presiona ARRIBA y sin soltarlo pulsa TRIANGULO, TRIANGULO, TRIANGULO. Ahora suelta ARRIBA y presiona ABAJO mientras pulsas X, CUADRADO, CIRCULO.

Si lo has hecho correctamente notarás la diferencia.

Porsche Challenge

PLAYSTATION

Uno de los mejores juegos del momento no podía quedarse sin una buena colección de trucos como esta que proponemos ahora. Todas estas combinaciones se introducen en la pantalla del menú principal de manera rápida. Todo tuyos.

- Continuaciones ilimitadas:

Pulsa L1 + L2, R1 + R2 + CUADRADO y no tendrás que preocuparte por que se te acaban las oportunidades.

- Acceso al modo espejo:

Presiona IZQ. + CIRCULO, ABAJO + TRIANGULO, DCHA. + CUADRADO. Ya sabes que con este modo de juego la diversión se multiplica por dos.

- El final:

Pulsa CUADRADO, CIRCULO, IZQ. + SELECT, DCHA. + SELECT.

- Poder construir tu propio prototipo:

Presiona esta vez IZQ. + CIRCULO, DCHA. + CUADRADO, SELECT. Si eres un poco habilidoso podrás conducir tu propio coche.

- Coche invisible:

En este caso la combinación es CUADRADO + CIRCULO, L2 + R2, CUADRADO + CIRCULO, L1 + R1, CUADRADO + CIRCULO .

Imagínate lo que puede pasar...

IronMan X-O Manowar

GAME BOY

- Passwords:

Los códigos de este cartucho de Game Boy ya estan disponibles y aquí los tienes:

Nivel 1: TYCKPQ
Nivel 2: TJYPDF
Nivel 3: ZXCVBM
Nivel 4: KDZCLP

Incredible Hulk-Pantheon Saga

PLAYSTATION

- Passwords:

Es de agradecer tener a mano los códigos de esos niveles a los que no puedes llegar de ninguna manera; pero no nos lo agradezcas, estamos aquí para eso.

Nivel 1: 10C80B7C7C
Nivel 2: 10C82E5E54
Nivel 3: 80D82E206E
Nivel 4: 00D02702BA

Daytona USA: CCE

SEGA SATURN



- Supercoche:

Esta maravilla de juego esconde, como es debido, una maravilla de cochecito que puede ser tuyo pulsando las teclas adecuadas en el momento justo, así que toma nota. En la pantalla del menú principal pulsa los botones X + Y + Z + R luego presiona C para seleccionar el modo de juego y verás como aparece un nuevo coche llamado Daytona. Mayor velocidad, entre otras cosas, para el poseedor de esta joya.

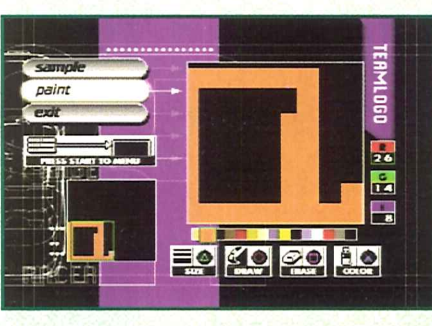
- Y otros dos "vehículos" más:

Igual que antes, en la misma pantalla, utiliza el botón C para seleccionar modo de juego, pero pulsa antes X + Z + L para activar a Uma y L + R + Y + Z para activar a Uma 2, dos "todo terrenos" imparables y preciosos. Seguro que te llevas una sorpresa.

Rage Racer

PLAYSTATION







- Nuevos tonos:

Una de las peculiaridades de este juego es la posibilidad de crear tu propio logo. Para aumentar el número de colores que puedes emplear sigue nuestras indicaciones. Escoge primero "Custome", depués "Design" y por último "Team Logo". Ahora situa el cursor en cualquier color y pulsa L1 + L2 + R1 + R2 + SELECT. Aparecerá, a la derecha tres cuadrados de colores. Dejando pulsado el R1 y moviendo en cursor Arriba o abajo optendrás distintas tonalidades.

- Modo espejo:

Avanza hasta quee veas la opción "Race Start" y sitúa el cursor sobre ese icono. De esta manera pulsa L1 + R1 + SELECT + START hasta el comienzo de la carrera. Comprobarás lo difícil que es leer de esta manera los carteles que encuentras por el camino.

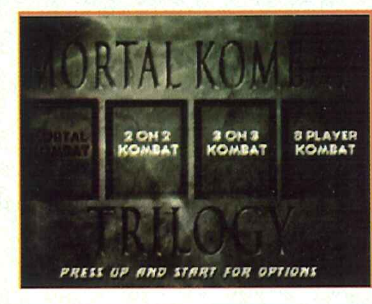
Mortal Kombat Trilogy

NINTENDO 64

¿Recordais la cantidad de trucos que hace tiempo dimos de este mismo juego para otras consolas? Pues la versión de Nintendo 64 no se queda nada corta. Aquí teneis unos cuantos, el mes que viene más.

- Kombat Opciones:

En la pantalla con las palabras "For nine generations MK..." rápidamente presiona Izq-C, Arriba-C, Dcha-C, Abajo-C y los botones A, B, B, B, A, A. Oirás un grito que confirmará que el truco está en marcha. Ahora ilumina la caja con una interrogación roja y habrás entrado en el menú de trucos del MK. Entre otras cosas en el podrás acceder a tiempo ilimitado en los fatality.



- Selección de pantalla:

Entra en la pantalla de selección de personaje e iluminando a Sonya presiona ARRIBA y START al mismo tiempo. Cuando selecciones tu personaje aparecerá un nuevo menú.



- Más opciones:

En la pantalla con las palabras "For nine generations MK..." rápidamente presiona Izq-C, Arriba-C, Dcha-C, Abajo-C y los botones L, R, R, R, L, L. Ahora entra en la pantalla de opciones y verás como han aumentado en número (interrogación azul).

MORE KOMBAT
LEVEL SELECT ON
THROWING ENABLED
UNLIMITED RUNS ENABLED
BLOODY KOMBAT ON
SMOKE ON
KHAMELEON ON
EXIT

- Créditos ilimitados:

Para poder jugar sin miedo a que tus "vidas" se agoten pulsa ABAJO, ABAJO, ARRIBA, ARRIBA, DCHA., DCHA., IZQ., IZQ. en la pantalla de la historia.

- Más duro:

Si lo que quieres es endurecer aún más este juego pulsa ABAJO + START mientras iluminas a Kano en la pantalla de selección de personaje.



Destruction Derby

PLAYSTATION

- Ver al equipo de programadores de REFLECTIONS:

Cuando el juego esté cargando, espera a la pantalla con el aviso sobre piratería. Presiona simultáneamente y mantén pulsadas L1, IZQUIERDA y CIRCULO.

juego **«Ultimate Mortal Kombat 3»** de **Super Nintendo**. Gracias si me lo dais.

Miguel Angel Jiménez (Cáceres)

Los números que forman el código que te vamos a dar se refieren al número de veces que debes pulsar los botones siguiendo el orden Y, B, A del primer pad e Y, B, A del segundo y se introduce en la pantalla de VS. Así, para jugar en la oscuridad el número es 688-422

¡Hola!, me llamo Oscar y quisiera que de dijerais como puedo jugar con los jefes del maravillosos juego **«Fatal Fury II»** de **Super Nintendo.** Muchas gracias.

Oscar Alicante (Barcelona)

En cuanto aparezca el logo de Takara sobre un fondo negro y empiece a sonar la música pulsa B, A, X, Y, Arriba, Izq., Abajo, Dcha., L y R. Pero no pienses que es sencillo porque tienes que hacerlo muy rápido para que el truco se ponga en marcha.

Hola, me gustaría saber si existe algún truco para el **«Shinning Wisdom»** de **Saturn.** Muchas Gracias.

Ivan Miró (Lleida)

Hombre, pues más que un truco se trata de un consejo: la mejor manera de sacarles el máximo partido a tus items, mira.

Blaze Orb + Shinnig Sword
Blaze Orb + Magic Hands
Freeze Orb + Magic Hands
Freeze Orb + Shinnig Sword
Freeze Orb + Slip Shoes
Freeze Orb + Heavy Shoes
Blast Orb + Magic Hands
Blaze Orb + Pegasus Helmet

¡¡¡POR FAVOR!!! Necesito saber urgentemente todos los trucos (todos) que sepáis del **«Dragon Ball Z II»** de **Super Nintendo.** Muchísimas Gracias.

Javier Piris (Madrid)

Javi, para hacerte con la supervelocidad de este cartucho debes presionar los botones L, R, Select y Start del segundo pad al encender la consola. Pero te veo un poco desesperado... aquí tienes otro. Entra en el modo VS. con dos jugadores y cuando los luchadores se estén saludando pulsa el botón verde y el amarillo mientras rotas el mando direccional. ¡Menudo tamaño!

Hola: me llamo Eduardo y tengo 13 años. Quisiera que me dijérais algunos trucos pare el **«Ultimate Mortal Kombat 3»** para mi **SegaSaturn.**

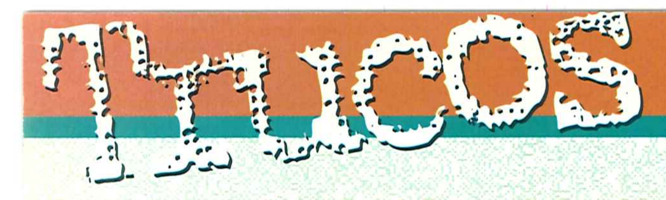
Eduardo (Madrid)

Mira, para acceder al modo Free Play, es decir, para tener continuaciones ilimitadas, dentro de tu juego ve a la pantalla del título y pulsa Arriba, Arriba, Dcha., Dcha., Izq., Izq., Abajo, abajo. Si lo has hecho correctamente oirás una voz que grita "Excellent".

Hola, tengo una **Super Nintendo** y me preguntaba si guardaríais por casualidad un truco de un juego muy antiguo llamado «Super Smash TV». Os agradecería mucho que me lo mandárais.

Esteban (Málaga)

Chico, no es tan viejo como dices y aunque fuera así ¿que problema hay?, no importa la edad de los juegos, sino lo bien que te lo hagan pasar. Para tener siete continuaciones desde el principio ve a la pantalla de opciones y presiona los botones L y R. Después debes pulsar Arriba hasta que escuches la palabra mágica de este juego: "Bingo".



Robotron X

PLAYSTATION

- ¿Por qué limitarnos a uno?:

Pues para romper la costumbre aquí tienes una gran variedad de trucos que se introducen todos con el juego en marcha. Escoge el tuyo y comprobarás las maravillas que se puede llegar a hacer con sólo pulsar tres o cuatro teclas.

Flamethrower: ABAJO, DCHA., ABAJO, DCHA., CIRCULO.
Pulse Wave: ARRIBA, CIRCULO, ABAJO, DCHA., CUADRADO.
Speed Boost: IZQ., IZQ., DCHA., DCHA., TRIANGULO.
Escudo: ABAJO, IZQ., CUADRADO, CIRCULO.
2 Armas: ARRIBA, TRIANGULO, ARRIBA, TRIANGULO.
3 Armas: DCHA., DCHA., CUADRADO, X.
4 Armas: ABAJO, ABAJO, ARRIBA, Circulo.

Monster Trucks

PLAYSTATION

- Super vehículo:

Ya el mes pasado dimos los primeros trucos de este entretenido juego. Ahora vamos a completar la lista con esta combinación que te permitirá utilizar el mejor coche de todos. Ve a la pantalla del menú principal y pulsa L2, IZQ., DCHA., ARRIBA, ABAJO, R2. Si el truco ha funcionado, elijas el coche que elijas será más rápido y recibirá menos daño que ningún otro.





Doom 64

NINTENDO 64

- Nuevo menú de opciones:

Ve a la pantalla de password e introduce este código

?TJL BDFW BFGV JVVB

Comenzarás en el primer nivel del juego pero con una diferencia. Pausa y verás cómo aparece una nueva opción llamada "Features!" Seleccionándola tendrás todo el juego en tus manos.

Para activar la selección de nivel escoge la pantalla que prefieras, ilumina la opción y utiliza cualquiera de los botones para activarlo.

Formula 1

PLAYSTATION

- Modo Spanish:

¿En qué consiste? Pues la verdad es que este modo introduce la novedad de comentarios en español como "Hasta la vista, Baby".

Para poner el truco en marcha debes pulsar TRIANGULO, CIRCULO, DCHA., CIRCULO, TRIANGULO, CIRCULO, DCHA., CIRCULO en la pantalla de "Race Qualify" mientras mantienes presionado Select.

Te advertimos desde ahora que este truco te puede poner en apuros ya que debes ser muy rápido y no es nada sencillo.

Virtual On

SEGA SATURN

- Cambio de color:

Pulsa L en la pantalla de opciones cuando selecciones el tipo de juego.

- Jaguarandi:

Pulsa ABAJO y sin soltarlo L y R en la pantalla de "Start". Ahora ve a la pantalla de selección de personaje y podrás escoger a Jaguarandi.

- Cambio de ángulo:

Puedes cambiar la manera de ver las cosas pulsando durante el juego X + Y + Z al mismo tiempo. La cámara variará su posición.

- Cambiar los colores de Raiden y Temjin:

En la pantalla de "Start" pulsa ARRIBA y sin soltarlo presiona L y R simultáneamente. Ve a la pantalla de elección de personaje y notarás la diferencia.

Resident Evil

PLAYSTATION

- Cambio de ropa:

Completa el juego para rescatar a tus 'colegas' (Barry y Chris en el caso de Jill y Rebecca y Jill en el caso de Chris). Te mandarán a un 'lugar seguro' al comienzo del juego y tendrás una llave en posesión. Dirígete a la habitación que tiene un espejo de pared (primera planta de la mansión) y entra al servicio.

- Lanzacohetes:

Usa a Jill para completar el juego en menos de 3 horas y podrás comenzar el juego desde un nuevo punto con un lanzacohetes para ti solito. Además tendrás suficiente munición como para cargarte a cualquier enemigo de un solo cañonazo.

- Para los que no saben qué hacer:

Empieza el juego como Jill, entra en el comedor y vuelve al salón. Weskell te dirá que investigues los disparos y volverás al comedor. Dirígete a la puerta del salón y trata de pasar. Barry murmurará 'Lost your courage already? (¿Has perdido ya tu coraje?). Mira la mancha de sangre que está en el suelo. Comprueba el reloj del abuelo y estate listo para cuando te salte un zombie. Barry le disparará. Vuelve al salón y acepta la ganzúa antes de entrar a la habitación en la cual el zombie se está comiendo a Kenneth. El juego será ahora más fácil.





200 números contigo.

Revista mensual de radio control y modelismo

RCmodel

http://www.hobbypress.es/RCMODEL

Año XVII • Núm. 200 • 1997 • 950 ptas.

ESPECIAL 200 PÁGINAS

NÚMERO DE COLECCIÓN con los más interesantes y actuales artículos de radiocontrol

CELEBRA CON NOSOTROS EL NÚMERO 200 Y CONSIGUE GRANDES PREMIOS

¡Regalo! PIN CONMEMORATIVO

Número RCmodel 200

¡Además obsequiamos a todos los lectores con un exclusivo pin!

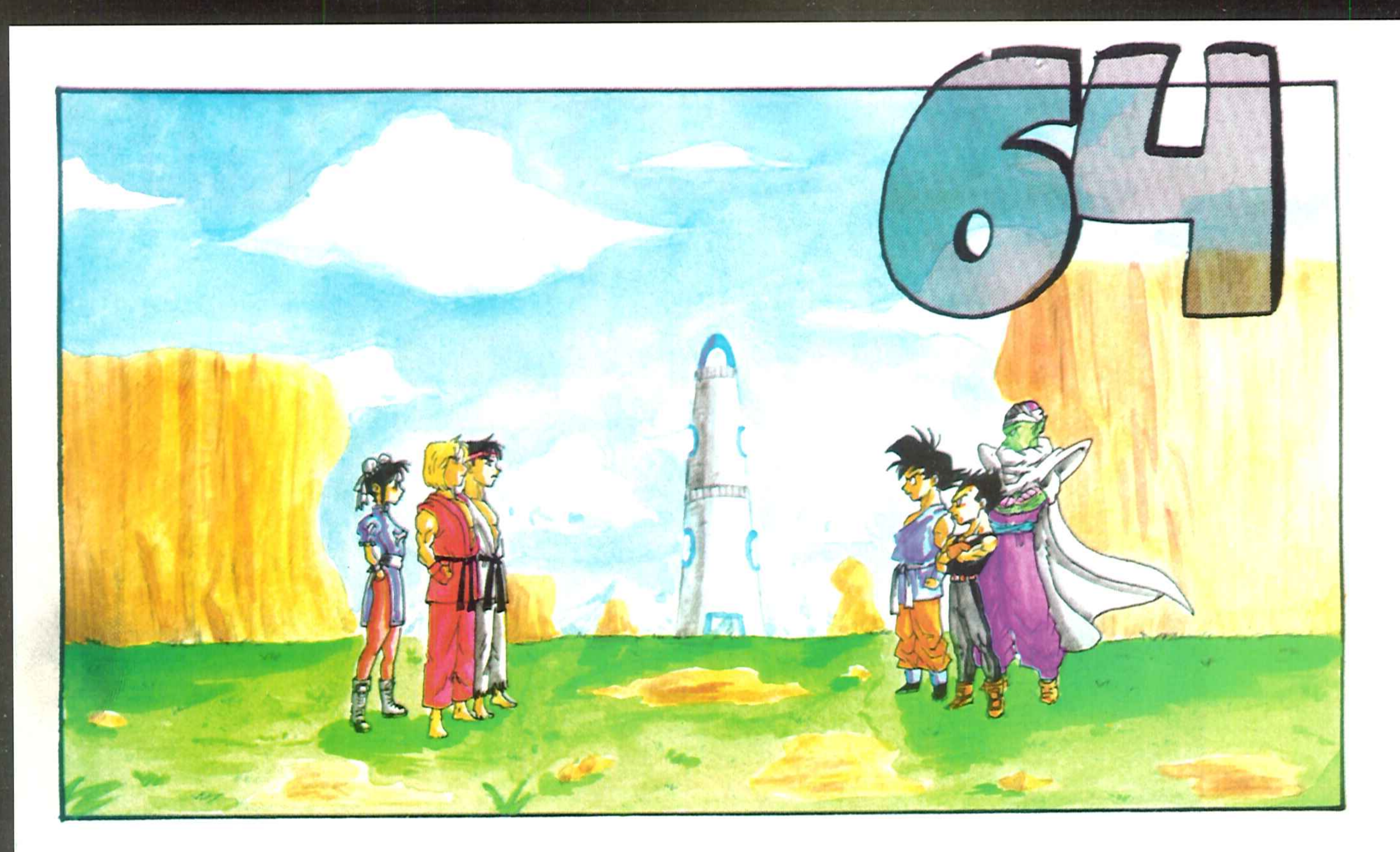
ya en tu quiosco

¿HAS VISTO ALGUNA VEZ UN MODELO DIRIGIDO POR RADIOCONTROL?
Si te interesa este hobby y quieres conocer un poco más el apasionante mundo del modelismo radiocontrolado, no te pierdas el especial de RCmodel con 200 páginas. En ellas encontrarás los artículos más interesantes y de palpitante actualidad. Además, podrás conseguir muchos premios para que puedas disfrutarlo en vivo.



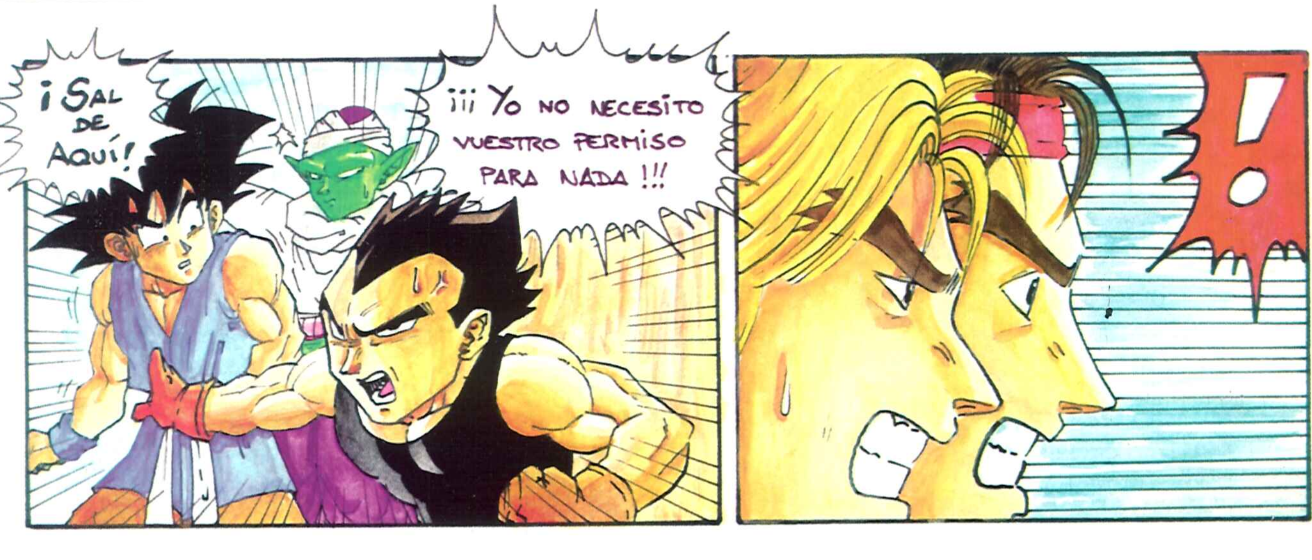
Tu revista de radiocontrol y modelismo

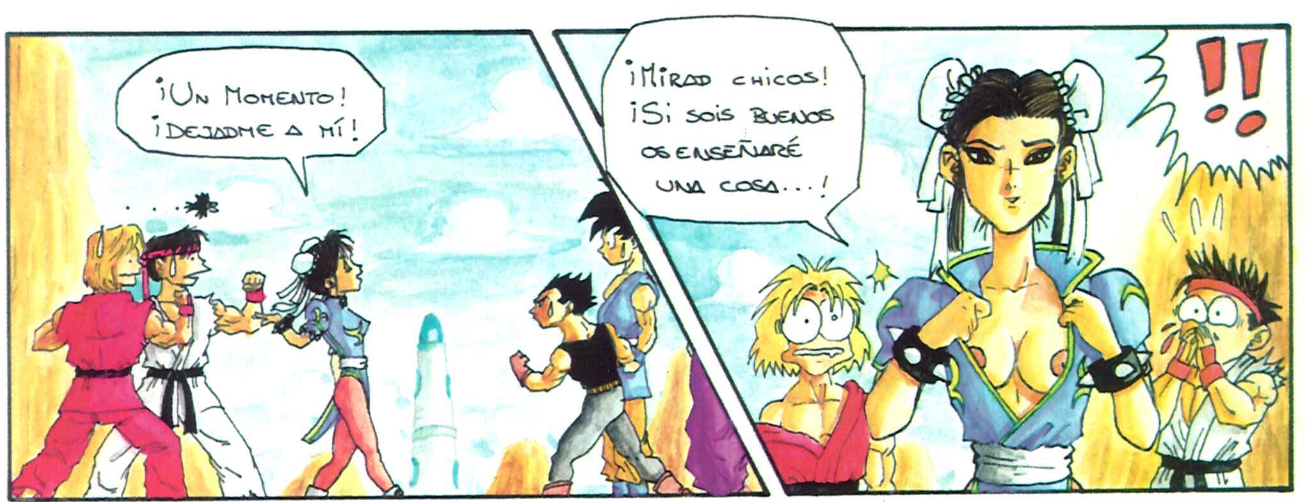


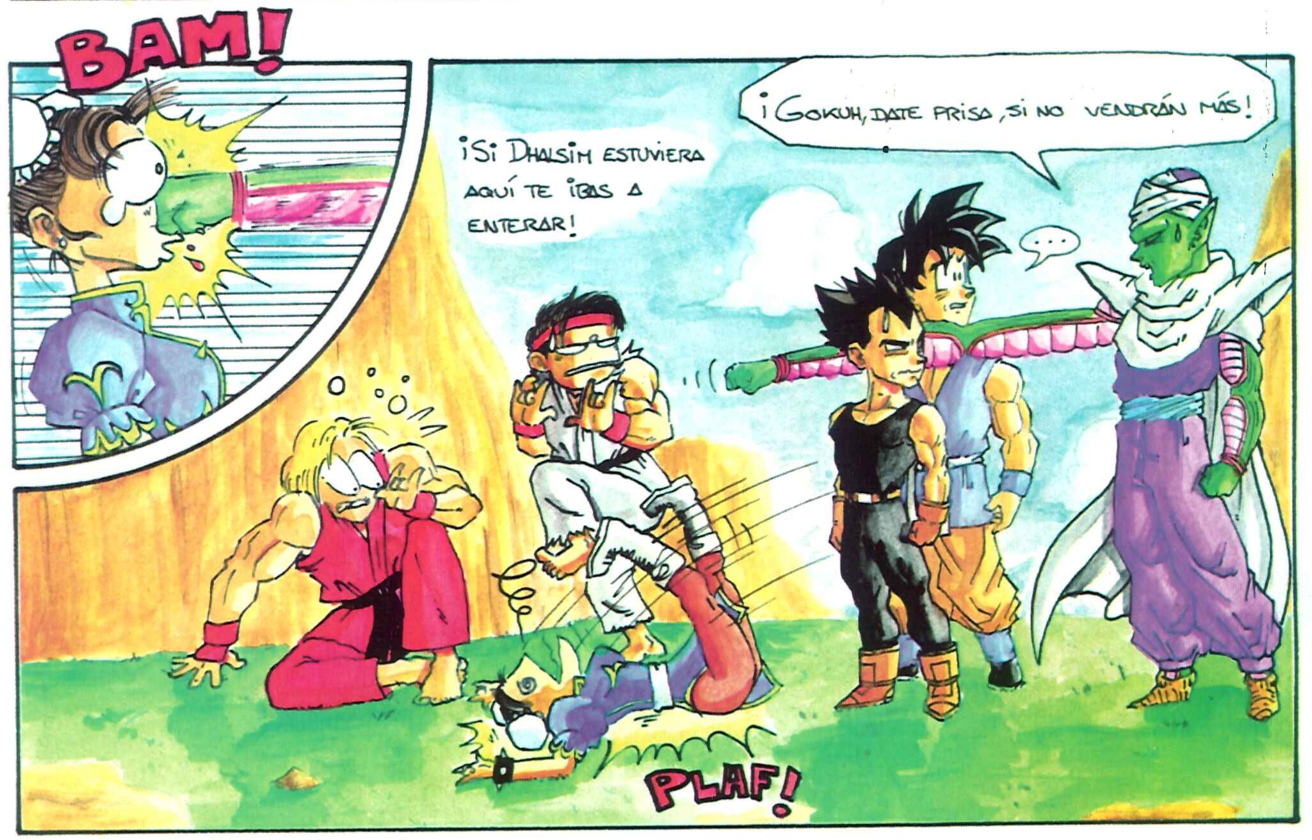

64


¡MIRAD, NOSOTROS LLEVAMOS MÁS TIEMPO METIDOS EN ESTO! POR LO TANTO CREO QUE TENEMOS PREFERENCIA...


¡PERO ES QUE NOSOTROS ESTAMOS MEJOR PREPARADOS! ¡VOSOTROS NI SIQUIERA SABÉIS VOLAR!


¡Sal de aquí!
¡¡¡Yo no necesito vuestro permiso para nada!!!
!


¡Un momento! ¡Dejadme a mí!
¡Mirad chicos! ¡Si sois buenos os enseñaré una cosa...!
!!


BAM!
¡Si Dhalsim estuviera aquí te ibas a enterar!
¡Gokuh, date prisa, si no vendrán más!
...
PLAF!


¡¡¡ NOS VALORÁIS MUY POCO !!!
¡ZAS!
¡ZAS!
A·DŌ·KEN!


KA・ME・HA・ME・HAAAA!!!
かめはめ波は—っ
¡FLASH!
BAKOOOM!
¡Vaya! Ahora me dan penilla...
Esperad aquí voy a la torre...

¡Si he superado un nivel más de Super-Saiyajin también he de superar otro nivel de consola!


CRASH!


¡Hola! ¡Vengo para protagonizar el primer juego de lucha para Nintendo 64!
¿Te das cuen...?


Pues... tienes que rellenar una solicitud y...
¡Debo ser el primero! ¿No?

¡Pues sí! ¡Yo protagonicé la serie "Kung-Fu" y voy a probar suerte...
No sé. No sé...
¡Pues no exactamente! ¡Qué lo sepas!
NINTENDO 64
¡Tanto rollo "pa ná"!
FIN



TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:



CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACÉN:
TELEFONO: (95) 261 25 44
Fax: (95) 228 08 50
http://www.divertiendas.com

LA PAZ Clavel, 43 (956) 76 89 46 LA LINEA (CADIZ) — venta a domicilio	**DIABLITO** Av. Constitución s/n Ed. Gavilán (95) 244 06 71 ARROYO LA MIEL (MALAGA)	**BAT*MANX** Urb. Las Minosas, Ed. Velázquez s/n (956) 63 03 44 ALGECIRAS (CADIZ)
VIGO Medico Jose Mato, 3 Avda. de la Florida (986) 24 18 70 VIGO — venta a domicilio	**NINSEGATI** Valdés Leal, 1 (957) 49 02 62 CORDOBA — venta a domicilio	
EL TORCAL José Palanca, 1 Urb. El Torcal (95) 235 54 06 MÁLAGA	**ZONA VIRTUAL** Pintor López Torres 19 (926) 50 66 04 TOMELLOSO (C. REAL) — nueva apertura	**ESTRENOS** Emperatriz Eugenia, 24 (958) 29 40 07 GRANADA — venta a domicilio
AL CINE Jacinto Benavente, 11 (95) 286 11 00 MARBELLA (MALAGA) — venta a domicilio	**MAVI 1** Paseo de los Tilos, 39 (95) 234 70 58 MÁLAGA — venta a domicilio	**FRAMA** Castelar, 53 (956) 66 98 56 ALGECIRAS (CADIZ) — venta a domicilio
SANTUTXU Trv. Iturriaga, 4 (94) 473 47 15 SANTUTXU (BILBAO) — venta a domicilio	**CASABLANCA** Av. J. S. El Cano, 156 (95) 229 76 97 MÁLAGA	**GUADALAJARA** Constitucion, 13 (949) 26 46 09 AZUQUECA DE HENARES (GUADALAJARA) — nueva apertura
FRANJU A. Carrillo de Albornoz, 6 (95) 229 75 00 MÁLAGA	**LA CORUÑA** San Jaime, 30 (981) 24 01 23 LA CORUÑA — venta a domicilio	**CIUDAD REAL** Carlos Vazquez, 3 Nuevo Centro, P. Baja, L5 (926) 25 33 36 CIUDAD REAL — nueva apertura
CARTAGENA Paseo Alfonso XIII, 66 (968) 12 16 78 CARTAGENA	**ALCALA DE HENARES** Marques de Alonso Martinez, 9 (91) 889 38 90 ALCALA DE HENARES — nueva apertura	**RONDA** José María Castello, s/n (95) 287 08 80 RONDA (MALAGA)






LAS TIENDAS CON ESTE DISTINTIVO DISPONEN A LA VENTA JUEGOS EN CD ROM

NINTENDO 64 + CONTROL PAD + CARTERA — 29.900



MEMORIA 64	2,990
VOLANTE + PEDALES	12,990
EASY 64	3,990
TURBO 64	4,990
FORMULA 1 POLE POSITION (NOVEDAD)	12,990
HEXEN 64 (NOVEDAD)	~~14,990~~ 12,990
NBA HANGTIME (NOVEDAD, Dto. 500 ptas)	14,990
C. EXTENSION	1,990
BLAST CORPS	9,490
DOOM 64	~~14,990~~ 12,990
FIFA 64	9,990
INT. S. SOCCER PRO	13,490
KILLER INSTICT GOLD	9,490
MORTAL KOMBAT TRILOGY	13,990
PILOT WINGS 64	9,490
STAR WARS	10,490
SUPER MARIO 64	9,490
SUPER MARIO KART	9,990
TUROK	12,990
WAVE RACE 64	9,490









SEGA SATURN + TOMB RAIDER + CONTROL PAD + DEMO + CARTERA — 24,900






6 PLAYER ADAP.	6,490
ARCADE RACER	9,990
VIRTUAL STICK	6,990
CABLE RF	4,990
CONTROL PAD	3,990
BACKUP MEMORY	7,990







DUKE NUKE 3D	9,490
QUAKE	9,490
LAST BRONX	Consultar
MORTAL K. TRILOGY (Dto. 500 ptas)	6,990
RESIDENT EVIL (Dto. 500 ptas)	9,490
SONIC JAM (Dto. 500 ptas)	9,490
WIPE OUT 2097	9,490
AREA 51	7,990
ALIEN TRILOGY	5,990
BLACK FIRE (OFERTA)	3,990
BUG TOO!	9,490
COMMAND & CONQUER	6,490
THE CROW	8,990
CRUSADER (Dto. 500 ptas)	7,990
DARKLIGHT	8,990
DAYTONA USA (OFERTA)	3,990
DEF CON 5 (OFERTA)	3,990
DISCWORLD 2	9,490
DOOM	7,990
DRAGON BALL Z	7,990
DRAGON FORCE	9,490
DRAGON HEART	8,990
EARTH WORTH JIM 2 (OFERTA)	3,990
FIFA 97 (Dto. 500 ptas)	8,990
F. MEGAMIX	9,490
FIGHTING VIPERS (OFERTA)	3,990
FRANKEINSTEIN	6,990
GHEN WARS (OFERTA)	2,990
GRID RUN (Dto. 500 ptas)	7,990
HEXEN	7,990
INDEPENDENCE DAY	8,990
IRON BLOOD	8,990
JUNGLA DE CRISTAL (Dto. 500 ptas)	8,990
KARTS	9,490
KING OF F. 95	9,490
LOST VIKING 2 (Puzzle Regalo)	8,490
MANX TT	9,490
MEGAMAN X³	6,990
PANDEMONIUM	8,490
RAYMAN (OFERTA)	4,490
SATURN BOMBERMAN	9,490
SEGA AGES (OFERTA)	2,990
SEGA RALLY	5,990
SHINING THE HOLY ARK	9,490
SHINING WINDOW (OFERTA)	4,990
SKELETON WARRIOR (OFERTA)	3,990
SKY TARGET (Dto. 500 ptas)	9,490
SONIC 3D	9,490
SOVIET STRIKE (Dto. 500 ptas)	8,990
SPACE JAM	8,990
SPOT GOES TO HOLLYWOOD (OFERTA)	3,990
STREET FIGHT. ALPHA 2	5,990
SUPER P. FIGHTER 2	5,990
TOMB RAIDER	7,990
TORICO	9,490
ULTIMATE M. KOMBAT 3 (OFERTA)	7,990






































PlayStation
PLAYSTATION + DEMO + CONTROLLER + CARTERA
22,900
JOYSTICK
9,990
ANALOG CONTROLLER
4,500
RATON
3,700
BOLSA + CONTROL + MEMORY
6,250
RFV
3,500
CABLE RGB
2,490
MULTIPAD
5,500
ARCADE STICK
9,500
DUKE NUKEN
8,990
LOST WORLD
7,990
ODDWORLD
7,490
WARCRAFT II
7,490
ACE COMBAT 2
7,490
BATTLE SPORT
7,990
FANTASTIC FOUR
8,990
KURUSHI
6,490
MAGIC
8,990
MONSTER TRUCK
7,490
NHL 98
8,990
RAPID RACER
7,490
RAY STORM
6,490
RAY TRACER
6,490
ROSCO
7,490
4-4-2 SOCCER
7,990
ACTUA SOCCER
OFERTA 3,990
ADIDAS SOCCER 97
7,490
AGILE WARRIOR
OFERTA 3,990
AIR COMBAT
OFERTA 3,990
ALIEN TRILOGY
OFERTA 3,900
ALLIED GENERAL
8,990
AREA 51
7,990
BATTLE STATIONS
Dto. 500 ptas 7,990
BED LAM
Dto. 500 ptas 6,990
BROKEN SWORD
6,490
BUST A MOVE 2
OFERTA 3,990
CARMAGE HEART
6,990
CITY OF LOST CHILDREN
7,490
COMMAND & CONQUER
6,990
COOLBOARDERS
6,990
CRASH BANDICOOT
7,990
THE CROW
Dto. 500 ptas 8,990
CRUSADER
Dto. 500 ptas 7,990
CRYPT KILLER
8,990
DARK FORCES
7,990
DARKLIGHT
7,990
DARK STALKERS
OFERTA 3,990
DESCENT 2
7,990
DESTRUCTION DERBY
OFERTA 3,990
DESTRUCTION DERBY 2
7,490
DRAGON BALL Z
8,990
DRAGON HEART
8,990
EARTH WORTH JIM 2
OFERTA 3,990
EPIDEMIC
6,490
EXCALIBUR
9,490
EXHUMED
7,990
FADE TO BLACK
OFERTA 3,990
FATAL FURY
6,490
FIFA 97
7,990
FORMULA 1
7,990
GRID RUN
Dto. 500 ptas 7,990
HEXEN
7,990
INDEPENDENCE DAY
7,990
INT. S. SOCCER PRO
8,990
JET RIDER
6,490
JUNGLA DE CRISTAL
7,990
JUPITER STRIKE
OFERTA 3,990
KING OF FIGHTER 95
6,490
LEGACY OF KAIN
7,990
LITTLE BIG ADVENTURE
Dto. 500 ptas 7,990
LOADED
OFERTA 3,990
LOST VIKINGS 2
Puzzle Regalo 8,490
MEGA MAN X³
6,990
MICROMACHINE V3
9,990
NAMCO MUSEUM 4
6,490
NANOTEC WARRIOR
Dto. 500 ptas 6,990
NEED FOR SPEED 2
7,990
OVER BLOOD
7,990
PANDEMONIUM
8,990
PARRAPA THE RAPPER
Consultar
PERFECT WEAPON
7,990
PSYCHIC FORCE
8,990
PORSCHE CHALLENGER
6,490
PROJET OVERKILL
7,490
RAGE RACER
6,990
RALLY CROSS
6,490
RAYMAN
OFERTA 3,990
REBEL ASAULT 2
8,990
RESIDENT EVIL
Dto. 500 ptas 5,990
RIDGE RACER
OFERTA 3,990
RIDGE RACER REVOLUTION
OFERTA 3,990
ROAD RASH
OFERTA 3,990
SAMURAI SHODOWN 3
6,490
SOUL BLADE
Dto. 500 ptas 6,990
SPACE JAM
8,990
SPIDER
7,990
SPOT GOEST TO HOLLYWOOD
OFERTA 3,990
STAR GLADIATOR
OFERTA 3,990
STREET FIGHTER ALPHA 2
5,990
STRIKE POINT
Dto. 500 ptas 9,490
SUIKODEN
Dto. 500 ptas 8,990
SUPER PUZZLE FIGHTER 2
5,990
SYNDICATE WARS
7,990
TEKKEN
OFERTA 3,990
TEKKEN 2
7,990
TEMPEST X3
6,990
TENKA
7,490
TEST DRIVE OFF ROAD
8,990
TIGERSHARK
6,990
TOMB RAIDER
Dto. 500 ptas 9,990
TOSHINDEN
OFERTA 3,990
TOTAL NBA 97
6,490
TRASH IT
7,990
TRUE PINBALL
OFERTA 3,990
V-RALLY
7,490
VANDAL HEARTS
8,990
VIRTUAL POOL
6,990
WILLIAM ARCADE
6,990
WING COMMANDER IV
8,990
WIPE OUT
OFERTA 3,990
WIPE OUT 2,097
7,990
WORMS
OFERTA 3,990
XEVIOUS 3D
6,490
Precios validos salvo error tipografico. Ofertas y promociones validas hasta fin de existencias. Descuentos aplicables al precio marcado.

ARCADE SHOW

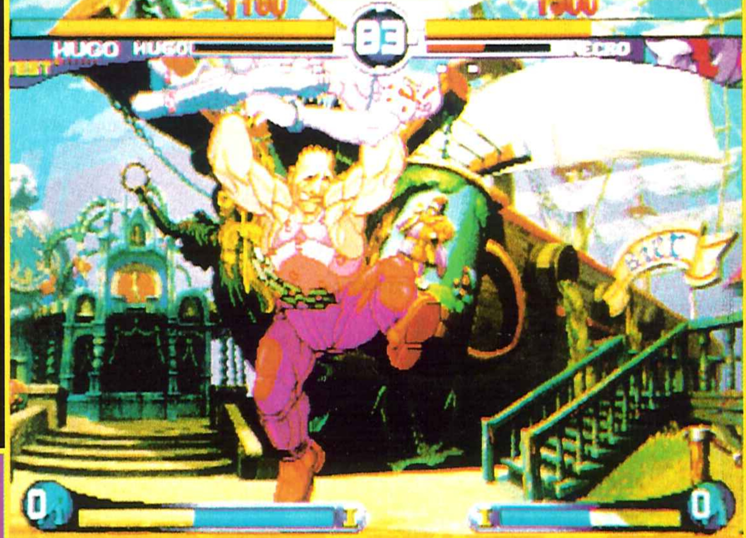
MUY PRONTO EN JAPÓN

STREET FIGHTER III

2ND IMPACT "GIANT ATTACK"



QUE NO PARE LA LUCHA



Tras innumerables versiones y entregas de la serie de lucha más legendaria de la historia, Capcom finalmente decidió cambiar el "dos" por el "tres" un cambio que para los fans de Ryu supuso un paso trascendental.

Y es que durante la mayor parte de su existencia, «Street Fighter» ha estado asociado al número "dos", y aunque en multitud de ocasiones parecía que iba a llegar el "tres", al final nos debíamos conformar con el "Turbo", el "Alpha", el "Legends" o más recientemente el "EX".

Bueno, esta apasionante divagación numérico-semántica viene a cuento de que una nueva versión de la saga ha sido presentada en el reciente Jamma Show de Tokyo, celebrado el pasado 18 de Septiembre, y no es otra que la segunda parte de «SF3» al que de nuevo se le ha unido el "dos" (2nd Impact). La verdad es que por lo que hemos podido ver hasta el momento, Capcom ha vuelto a apostar por el estilo más clásico y reconocible, los gráficos bit-map repletos de colores, los luchadores de tamaño considerable y la inigualable jugabilidad de toda la saga.

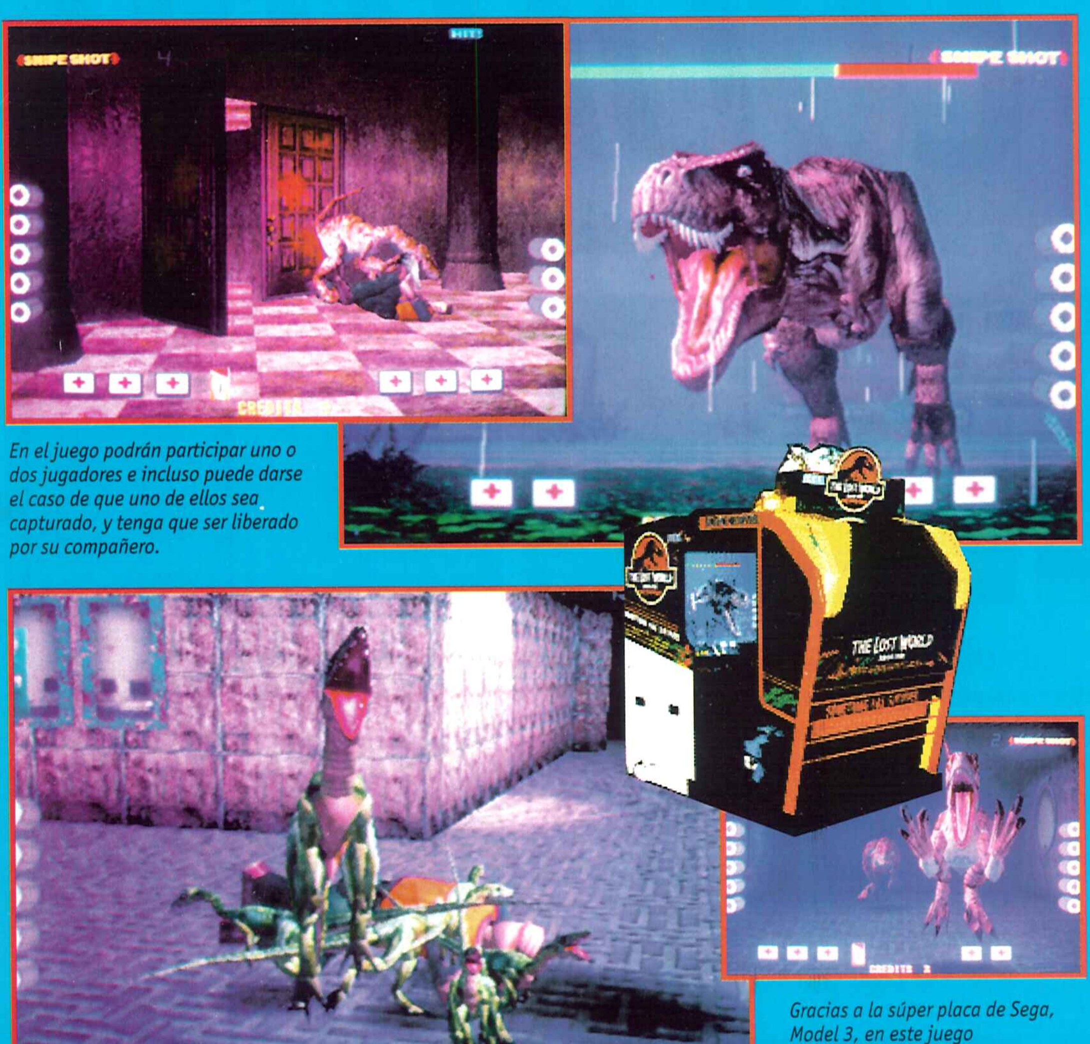
Aunque todo esto no quiere decir que no vayamos a encontrar algunas novedades. Para empezar, dos tipos que se unen al torneo, Hugo "the Giant" y Yurian "the Rebel". Tampoco faltarán nuevos ataques y movimientos a los que se unirán los ya conocidos "Super Arts" que hemos visto en el poligonal «Street Fighter EX». De esta manera las variables atacantes de cada luchador quedarán divididas en 4 niveles, en base a su potencia. Y como no podía ser de otra forma, también veremos el elemento original de turno, que en esta ocasión llegará disfrazado de "Personal Action", una opción que permitirá a los jugadores realizar ataques inéditos pulsando los botones de puñetazo y patada al mismo tiempo. Como véis, «Street Fighter» tiene aún cuerda para rato.



Los formidables "Super Arts" convertirán la pantalla en una aunténtica explosión. En este sentido no difeiere mucho de los «SF Alpha» aunque haya ganado en calidad gráfica y en nuevos ataques y personajes.

THE LOST WORLD

ATRAPA A ESE DINOSAURIO



En el juego podrán participar uno o dos jugadores e incluso puede darse el caso de que uno de ellos sea capturado, y tenga que ser liberado por su compañero.

Gracias a la súper placa de Sega, Model 3, en este juego disfrutaremos de unas imágenes impresionantes. Arriba podéis ver el espectacular aspecto del mueble.

Ya os hablamos algo acerca de la versión arcade de este juego con motivo de nuestro reportaje sobre el multilanzamiento de "The Lost World". Ahora ha llegado el momento de indagar más en esta sensacional máquina con motivo de su inminente llegada a nuestro país.

«The Lost World» es un juego de disparo en 3D muy superior a la primera parte. No en vano utiliza la poderosa placa Model 3 de Sega, lo que explica la calidad y el tamaño de los dinosaurios, la fluidez de todas las animaciones y el aspecto súper realista de todo el juego. Una excelente realización técnica que no se limita únicamente al aspecto gráfico, sino que gracias a la utilización del sonido surround (sobre todo en la versión grande de la máquina) hay momentos en los que parece que estamos dentro de la película de Spielberg.

Por otro lado, los chicos de AM#3 no han querido que los jugadores se limiten a disparar a todos los dinosaurios que aparezcan en pantalla, y de ahí que hayan incluido una especie de mini juegos que harán que el jugador tenga que elegir el camino a seguir en determinados momentos. Los primeros niveles se desarrollan en la isla perdida, mientras que los últimos tiene lugar en el laboratorio. Además, la puntería de los jugadores será muy importante, ya que alcanzarán más puntuación si consiguen capturar a los dinosaurios hiriéndolos levemente o utilizando tranquilizantes.

Y para ofrecer una mayor diversión en el modo para dos jugadores, se ha incluido la posibilidad de que uno de ellos sea capturado, de modo que su compañero tenga que acudir a salvarle antes de que le devoren.

AM#3 está dando un paso de gigante dentro del género con este sensacional juego que veremos muy pronto en nuestro país.

TOP TEN JAPÓN

Aquí tenéis los juegos preferidos por los japoneses durante el pasado mes de Agosto.

1. VIRTUA FIGHTER 3 .... SEGA
2. TEKKEN 3 .... NAMCO
3. VAMPIRE SAVIOR .... CAPCOM
4. VIRTUA STRIKER 2 .... SEGA
5. DENNOH SENKI VIRTUAL ON .... SEGA
6. KING OF FIGHTERS 97 .... SNK
7. MARVEL SH VS STREET FIGHTER .... CAPCOM
8. LOST WORLD .... SEGA
9. TOP SKATER .... SEGA
10. HOUSE OF THE DEAD .... SEGA

DONKEY KONG COUNTRY



- **SUPER NINTENDO**
- Comentado en H.C. nº: **39**
- Puntuación anterior: **99%**
- Nueva puntuación: **99%**
- Precio actual: **5.990 pts**

Sigue siendo el mejor



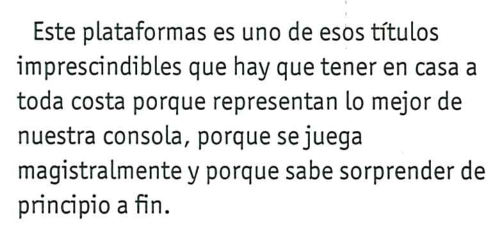




Ni la segunda ni la tercera parte de este «Donkey Kong Country» supieron reflejar con igual maestría la magia del cartucho original. Un juego que nos hizo pensar a todos que sobraban las 32 bits y que para alucinar en colores no hacía falta nada más que que programaran como Dios manda para SN.

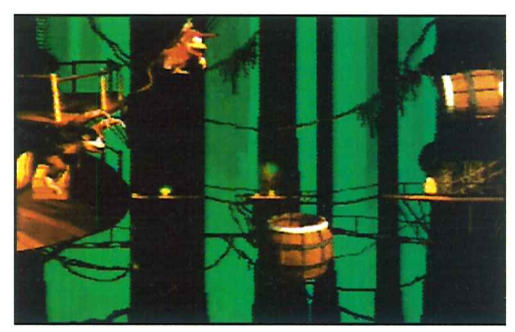
Y es que este juego, que apareció en las Navidades de hace tres años, es un compendio de todo lo bueno que debe tener un arcade de plataformas. Quizá resultó ser demasiado fácil para lo adictivo que resultaba y su única pega siempre ha sido que, pese a sus cien niveles, acaba sabiendo a poco. Y es que resulta imposible dejar de jugar.

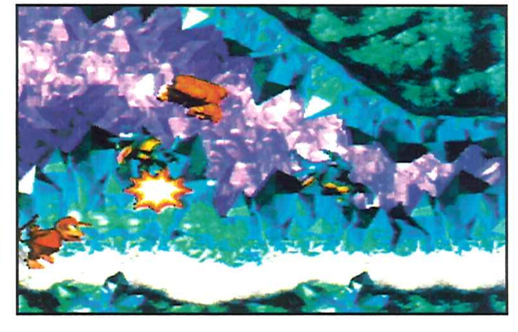
Fases ocultas, gigantescos enemigos finales, escenarios sobrecogedores, personajes ocultos que nos ayudan a jugar, dos héroes a elegir, opción para dos jugadores simultáneos o alternativos, pila para salvar las partidas, fases acuáticas, frenéticas carreras... ¿qué más se le puede pedir?



Este plataformas es uno de esos títulos imprescindibles que hay que tener en casa a toda costa porque representan lo mejor de nuestra consola, porque se juega magistralmente y porque sabe sorprender de principio a fin.

Es difícil encontrar un juego tan bonito y adictivo en su sencillez ni aún buscando en la misma saga. Técnicamente es perfecto, pero a la hora de jugar tampoco le podréis poner ni un sólo pero.







Si tenéis una Super Nintendo no podéis prescindir de este título, pues es realmente sorprendente.

TRUCOS

Podréis encontrar muchos trucos y estrategias para este genial juego, por ejemplo, en el número 41 de Hobby Consolas. Pero para que vayáis haciendo boca quedaos con este trucazo que os proporcionará 99 vidas casi sin despeinaros. Ahí va:

Comienza normalmente y finaliza el primer nivel. Vuelve a entrar en él y pierde todas tus vidas. Aparecerá la pantalla de Game Over. Espera a ver a Cranky Kong y pulsa rápidamente ABAJO, Y, ABAJO, ABAJO, Y (en inglés las letras de DIDDY). Entrarás en una pantalla especial donde podrás recoger todas las vidas que quieras. Cuando te canses, pausa el juego y pulsa select.





SUPER STREET FIGHTER II

- **SUPER NINTENDO**
- Comentado en H.C. nº: **39**
- Puntuación anterior: **96%**
- Nueva puntuación: **94%**
- Precio actual: **5.990 pts**

Sinónimo de buena lucha

Si hay un juego de lucha que ha marcado un hito en el género ese es sin duda «Street Fighter II», con todo lo que arrastra el nombre, las secuelas que ha tenido y sigue teniendo.

La versión que nos ocupa fue la tercera en aparecer en Super Nintendo, tras la original y la "turbo" y una de las mejores que podemos encontrar.





«Super Street Fighter II» conserva el equilibrio de fuerzas entre personajes, la calidad gráfica y el encanto del original «SFII», pero le añade cuatro personajes, un esmerado sistema de combos, nuevos golpes y modos de juego para aburrir. Poco más se puede añadir. Ni pedir.

Este cartucho de 32 megas se presenta como una opción más que apetecible para los amantes de la lucha que quieran gozar de 12 personajes tan preparados para el combate como sólo Capcom sabe hacer. Ofrece jugabilidad a raudales junto a un entorno gráfico nítido, lleno de color y de detalles.

Los viejos conocidos de todos, los originales Chun Li, Ryu, Ken, Blanka, Honda Guile, Zangief, Dalshim se ven acompañados por cuatro nuevas incorporaciones (que ya no resultan tan nuevas) como son Fei Long, Cammy, Thunder Hawk y Dee Jay que se encargan de aportar nuevos estilos de lucha al ya nutrido elenco de artes marciales.

Si os gusta la lucha esta es una oferta de verdad irresistible. Su única competencia es «Street Fighter Alpha 2» puesto a la venta hace casi un año pero por el que no ha pasado el tiempo.





A pesar de que ha transcurrido bastante tiempo desde su lanzamiento, este título sigue siendo una de las opciones más irresistibles en el género de la lucha.





TRUCOS

El mismo luchador en la opción grupo:

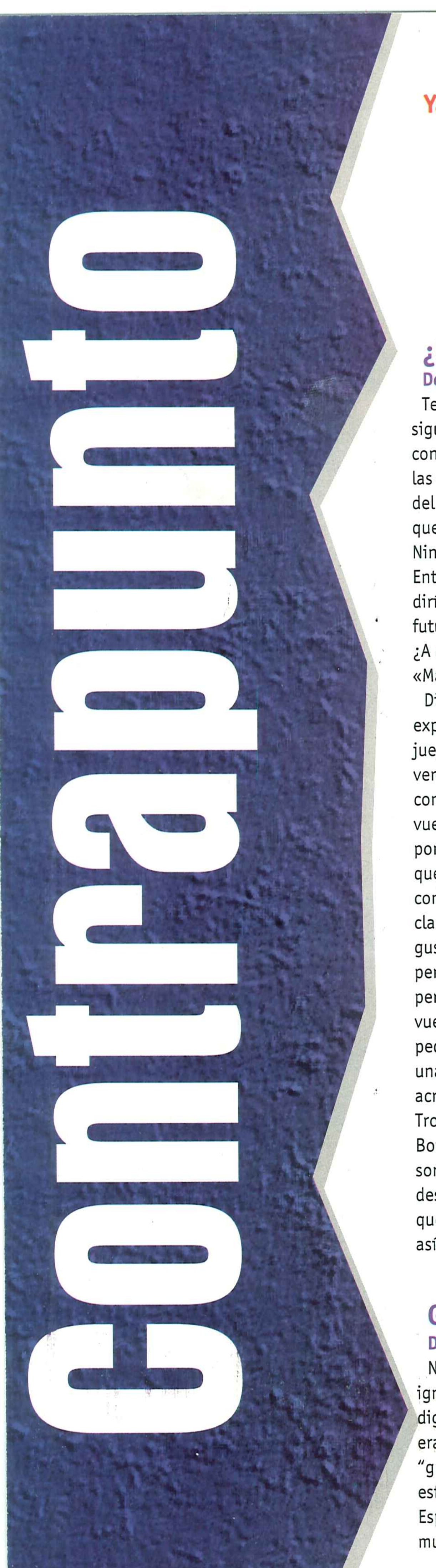
En la pantalla de Battle Mode Select pulsa: L,R, L, R, L, R, R y L en el segundo pad. Si escuchas un grito podrás seleccionar hasta ocho veces el mismo luchador.

Elección de mandos:

Antes de comenzar un combate presiona select y manténlo así durante unos instantes.

Un nuevo color:

Si en la pantalla de Player Selection presionas cualquier botón durante unos momentos encontrarás el octavo color.



Ya sabéis que esta sección está completamente abierta a vuestras opiniones. Si queréis comentarnos cualquier tema o manifestar vuestro acuerdo o desacuerdo con las opiniones de otros lectores, no tenéis más que enviarnos una carta a:
HOBBY PRESS. HOBBY CONSOLAS.
C/De los Ciruelos N.4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid).
Indicando en el sobre: CONTRAPUNTO.

¿Un fracaso «Mario 64»?

De Arturo a unos cuantos.

Tengo una Nintendo 64 que he elegido siguiendo una lógica aplastante que a continuación paso a explicar: Nintendo es una de las compañías de videojuegos más importantes del mundo, y una de las más antiguas (si no la que más). Está claro que N64 es el futuro de Nintendo frente a los sistemas de 32 Bits. Entonces, ¿qué persona con dos dedos de frente diría que N64 va a ser un fracaso? ¡La N64 es el futuro de Nintendo! Imposible que sea un fracaso ¿A quién le parece un fracaso el «Mario 64»? ¿y el «Mario Kart 64»?

Dirigiéndome a Carlos y a Frano, ¿queréis explicarme a qué demonios os referís con lo de juegos de verdad? ¿ Es que en un JUEGO de verdad hay que arrancar cabezas y masacrar a tu contrincante? Supongo que al decir esto en vuestra carta os referís a la saga de Mario. Por poner un ejemplo pongamos «Mario 64», el juego que promociona a la consola en gran parte. Y claro, supongo que os gustaría que Mario, un personaje destinado a personas que podrían ser vuestros hijos, hermanos pequeños... apareciera con una ametralladora acribillando a Koopa Troopa y empalando a Bowser. ¿Qué pasa? ¿que los juegos deportivos no son juegos de verdad porque los corredores no se desangran cuando se tropiezan y se caen? Y es que realmente estoy harto de la gente que piensa así.

Gente ignorante.

De Arturo a unos cuantos.

No me puedo creer que todavía haya gente tan ignorante en este mundo de las consolas. Que me digas que cuando la PlayStation llegó a España era cara, vale; pero que me la compares con la "gran N" no puedo aguantarlo. Sony hizo un gran esfuerzo por sacar la consola lo antes posible en España, no como Nintendo, que la sacó en todo el mundo dejando a España en el último lugar y haciendo promesas de su llegada que posteriormente no cumpliría. Si la PSX era más cara es porque tenía que amortizar el gran coste de producción, algo que como ya habrás apreciado se ha conseguido, y posteriormente se ha convertido en la consola más económica. Si Nintendo en estos momentos está a este precio respecto a cuando otras consolas salieron al mercado español, es porque a causa de su gran retraso ya ha amortizado sus costes de producción. Así es muy fácil ponerla más barata, cuando se pasa dos años vendiéndose y al llegar a España es normal que valga poco.

En resumen, PSX es una consola buena, completa, económica, y con los mejores juegos: por eso está triunfando en todo el mundo.

Nintendo sabe lo que hace.

De Banjo-Kazooie.

En primer lugar quisiera agradecer la ampliación de la sección "Contrapunto" porque así tendrán cabida más opiniones de los lectores. En segundo lugar, me gustaría discutir una de las opiniones vertidas en dicha sección por el señor Frano, ya que me ha parecido una de las más interesantes.

"Hay mucha gente a quien le atrae más un juego con esa "gracia" que sólo Nintendo sabe dar, que uno de esos sin personalidad que abundan en las 32 bits".
Banjo Kazooie.

Señor Frano, hay varias cosas en tu carta que me han llamado la atención por lo erróneas que son, sobre todo una que me ha dolido especialmente: lo de los "juegos de niñatos y chorradas por el estilo". Supongo que con eso te refieres al aire "infantil" (a saber qué entiendes por eso) que tienen algunos juegos de N64. Y digo algunos porque no creo que el mejor «Doom» de la historia, por citar sólo uno, te parezca un juego infantil. A lo mejor no sabes que hay personas a las que les tira más un «Yoshi Island64» que un «Fighter Megamix», o que les atrae más un juego carismático y con esa "gracia" que sólo Nintendo sabe dar, que uno de esos sin personalidad ni "chispa" que abundan el las 32 Bits. Mira, los gustos personales de cada uno tienen mucho que ver en esto y me parece muy bien que pienses esto. Lo que no me parece tan bien es que

insultes y desprestigies por el simple hecho de no compartir los gustos o incluso el punto de vista de los Nintenderos.

En lo referente al futuro, es más probable que la próxima consola de Sega o Sony supere a N64. Cuando eso ocurra, se os subirá a la cabeza y fardaréis tanto o más que los supuestamente hacemos los Nintenderos (cosa que ya hacíais sin motivo aparente con la 32X). ¿Qué pasará entonces a los usuarios de N64? Personalmente no me quitará el sueño porque seguiré disfrutando con mi consola y con los juegos que a mí me gustan.

En cuanto a que el cartucho no tiene futuro y Nintendo va a remediarlo con el 64DD, de ser cierto, ¿no crees que Nintendo hubiese ido directamente a por un CD-ROM, con todas las ventajas que éste supone, en vez de fabricar un aparato para ampliar y alargar la vida de un error como el cartucho?

Y por último, un breve apunte para el señor Blanco Castell: los próximos lanzamientos de N64 no son pésimos en absoluto, entre otras cosas porque hay algunos que pueden superar al mismísimo «Mario 64».

Calidad frente a cantidad.

De Buz Añoluz a Frano, Ultra Sony y Rafael Blanco.

Si salen tan pocos juegos de N64 es para que no ocurra como con las 32 Bits, es decir, para asegurar un mínimo de calidad y evitar que haya tanto bodrio suelto como hay en los catálogos de Sega Saturn y PSX. No me extraña que el listo de turno farde tanto de que para su consola salgan 7 u 8 juegos al mes, juegos cuyo único cometido es engrosar los catálogos de esas consolas y nada más. Los juegos de Nintendo 64 no son baratos, pero sus precios están más que justificados por su alta calidad y por tratarse de cartuchos. Lo que no tiene perdón de Dios es que a ciertos usuarios les cobren 9.500 por algunos CD's la mar de discretos y sigan pensando que nos estafan por pagar 10.000 o más por una joya de juego. Por otra parte, el cartucho no es un fracaso ni lo será mientras esté respaldado por Nintendo y siga habiendo juegos como «Mario» en ese formato.

A ver si nos enteramos de una vez que el 64DD servirá de apoyo al cartucho y que es inútil compararlo con el Mega CD porque ambos son distintos. Si no me equivoco, el fracaso del "revolucionario" Mega CD se debió a la limitación impuesta por MD, a la escasa calidad y jugabilidad de la mayoría de sus juegos y al posterior abandono de Sega. Sinceramente, ¿alguien cree que el 64DD se verá limitado por N64 o que le faltarán buenos juegos o incluso el apoyo de Nintendo?

Nintendo 64 no es la peor consola ni mucho menos. Tampoco voy a decir que sea la mejor porque eso ya depende de los gustos y preferencias de cada uno, aunque es cierto que cualquiera podría pensarlo si tienen en cuenta que pertenece a una firma muy importante en este mundillo, que es técnicamente superior a sus rivales y que tendrá unos juegos más que buenos.

¡Aupa PlayStaton!

De David Guerrero.

Tengo una SuperNintendo, una Game Boy y una PlayStation. Se está diciendo que la PSX pronto decaerá ante la N64, que ésta última es mucho mejor, que tiene mucha más potencia, que si su procesador SiliconGraphics (que algunos no saben ni pronunciar)... todo ello para defender a una compañía que está estafando a todos los usuarios de N64 y sus otras consolas con una publicidad que les come el coco con tantas comparaciones. Nintendo lo único que ha puesto en la máquina es 64 Bits (que no significan nada) y cartuchos (y a estos muchas pelas) para que los cuatro listillos que quieren presumir de consola se los compren y que así los de Nintendo se enriquezcan con un soporte que no le llega en calidad ni a la punta del zapato al CD. Digo todo esto porque estoy muy escarmentado con lo de Super Nintendo y demás. Para tener una buena consola y buenos juegos no hace falta empeñar un ojo de la cara. Ahí está mi mensaje a los estafados por NIntendo 64 y un saludo a los usuarios de PSX. ¡Aupa PlayStation!

«Tomb Raider 2», mejorado en Saturn.

De Buzz Lightyear a quien me lea.

Voy a empezar contestando a Soul Edge: no se cómo puedes decir que la Saturn no puede soportar el nuevo motor tridimensional de «Tomb Raider 2». Vaya mentira, porque para que lo sepas, normalmente se habla más de los fallos técnicos de la PlayStation que de los de Saturn. Lo que ha hecho Sony es pagarle un pastón a Core para conseguir la exclusiva de «Tomb Raider 2», pero dentro de unos meses también lo sacarán para Saturn. Pero mejorado, como han hecho con «Resident Evil». Sé que la PSX es muy buena, pero no vayas por ahí contando trolas para dejar en ridículo a la Saturn y que la gente compre PSX. Además, las conversiones de arcades para Saturn no sólo no son pésimas, sino que están mejoradas con nuevos modos de juego.

En cuanto a ti, "El Wakero Malagueño", creo que todo lo que dices es mentira, porque el mejor juego de la historia, el «Mario 64», cuesta 8.990 ptas., que es más barato que algunos petardos de la PSX como el «Space Jam» o el «Strike Point» (he jugado a los dos).

Rafael Blanco Castell sabe lo que dice, porque al «Virtua Fighter 3» no lo superará ningún juego de lucha.

> *"«Tomb Raider 2» dentro de unos meses también lo sacarán para Saturn. Pero mejorado, como han hecho con «Resident Evil»".*
>
> *Buzz Lightyear*

Le gusta el manga.

Del Mangamaníaco al Padre Apeles II.

He leído muchas cartas tontas en mi vida, pero nunca una que lo fuera tanto como la que escribió ese tal Padre Apeles II en contra del manga. Mira chaval, para que te enteres, la sección Otaku Manga es indispensable para la revista por dos razones: porque casi todos los lectores de HC gustan del manga y es lo que está a la orden del día junto a los videojuegos y porque muchos juegos están sacados del manga y al revés. Y sobre tu opinión de que el manga propugna la violencia, el sexo, el alcohol y las drogas, tienes que pensar que en cualquier sitio se ve esto: en el cine, en la televisión e incluso hasta en los videojuegos.

Grandes juegos para Saturn.

De un desesperado a Soul Edge.

Quiero decirle a ese tal Soul Edge que las conversiones de «Wipeout» y «Destruction Derby» para Saturn son iguales que en PSX, e incluso mejores, como por ejemplo «Resident Evil». También dices que por cada 10 juegos de PSX sale 1 en Sega Saturn. Pero vamos a ver: ¿tú te compras esos diez juegos cada mes? ¿Son todos esos juegos mejores que el de Saturn? Nosotros esperamos juegazos



como «Sega Touring Car», «Worldwide Soccer 98»... o si no mira la feria de Atlanta del mes pasado.

Respecto a eso de que Sega Saturn no tiene motor para hacer «Tomb Raider 2», seguro que fue cosa de Sony, que le pagó a Core una pasta gansa para que no saliera en Sega Saturn.

Mejoría en los juegos para Saturn.

De Lion Rafale a Soul Edge.

He de aclarar que PlayStation tiene el mejor catálogo de juegos porque es una máquina fácil de trabajar, y es la única ventaja que posee respecto a Sega Saturn, pero no por ello quiere decir que todos sean de una calidad insuperable.

En cuanto a «Tomb Raider 2», no tienes ni idea de cómo funciona el mundo: «Tomb Raider 2» aparecerá en Saturn igual que «Resident Evil» sin menosprecio de calidad, y que conste que lo que dijiste es cierto porque yo también escuché el programa Game 40.

Así que no empeñaré mi Saturn por una PlayStation porque me encantan las recreativas de Sega y estoy viendo una mejora notoria en la calidad de los próximos títulos, capaces de ocupar los primeros puestos entre los mejores de su género, y no sólo de recreativa. Por eso no me importa que Sony esté ganando la batalla sólo por abundancia de títulos, puesto que prefiero los buenos juegos que acogen a Saturn, que no son pocos.

Al contrario que Soul Edge, espero que esta carta haga recapacitar a los poseedores de una Saturn para que no piensen que su consola ya no sirve para nada.

"Los títulos de Sega son capaces de ocupar los primeros puestos entre los mejores de su género, y no sólo de recreativa."

Lion Rafale.

N64: el gran fallo de Nintendo.

De Linky Fax.

En primer lugar me gustaría decirle al pesado de Gustavo que en la carta que envió en el número 71 de HC pidió que nadie se cargase esta sección. Perdona, pero creo que aquí el único que se va a cargar la sección eres tú si sigues diciendo que la Nintendo 64 es la mejor, o cosas por el estilo. Entérate: a este paso la N64 no va a ganar la batalla contra la PSX. ¿Porqué? Pues porque saca los mismos juegos de siempre, ha elegido el cartucho como medio de almacenamiento y encima va a sacar el 64DD. Vamos, el típico timo de la "consola potente" y los "juegos más originales".

Yo soy, aunque no lo creáis, un nintendero de pro, pero en esta ocasión los chicos de Nintendo se han equivocado en todo. Y encima ahora sacan el 64DD que cuesta un riñón. Snif.

Bueno, antes de ponerme a llorar saco una conclusión: N64, el gran fallo de Nintendo.

Una carta satírico-humorística

De A.A.A. a todos los que se meten con el cartucho y con la N64.

Escribo a todos aquellos ignorantes que sin saber de qué están hablando opinan que es mucho mejor el CD que el cartucho. Bueno, la verdad es que el CD tiene más futuro, ya que virtudes como su "corto" tiempo de acceso le hacen el sistema de almacenamiento ideal... para todos aquellos que quieran ejercitar su paciencia, claro. Además, no hay comparación entre la "comodidad", tamaño y sobre todo, durabilidad de un CD, ya que los fallos de lectura de un cartucho por el polvo son tan habituales... y eso sin hablar de cuando un cartucho se raya.

Tenéis toda la razón: como la diferencia de precio entre las novedades en CD y cartucho son tan grandes, os podéis comprar un montón de juegos más (aumentando así vuestra cifra de juegos a una media de 250-300 juegos). Desde aquí os recomiendo juegos como «Pitball» o «Namco Museum vol.4», ¡geniales! En otro punto volvéis a tener razón: Nintendo no se ha adaptado a las nuevas tecnologías, pero al menos yo puedo jugar a dos jugadores en juegos de carreras sin necesidad de dos consolas, dos teles y dos juegos (ya no son tan baratos, ¿eh?). Por ejemplo, el gran «F-1» (¿o se le tendría que haber llamado «F-2»?). Y eso sin hablar de la opción a 4 jugadores sin adaptador, ¿la tenéis?

A favor el manga.

De Kim a los no seguidores de mangas y a El Padre Apeles II.

Quiero empezar apoyando la existencia de una sección manga en una revista de consolas: creo que el manga tiene mucho que ver con los videojuegos , ya que de él se sacan diversos títulos. Y eso de que el manga refleja solamente el alcohol, las drogas y la violencia no es del todo cierto, ya que aunque algunos lo hagan hay mangas como "Ranma", "Dr. Slump", "Marco" o "Heidi" que reflejan la amistad, el amor y el compañerismo. Y respecto al nombre de "Padre Apeles II", creo que te falta personalidad para crear tu propio nombre.



Virtua Fighter, también estrella del manga.

Este mes hemos centrado nuestro Otaku Manga en la búsqueda de material relacionado con el juego de lucha poligonal más famoso de la historia: «Virtua Fighter». Buscando y buscando, hemos encontrado material de todo tipo: mangas, animes, cartas... y hasta CDs con música.

Virtua Manga

Es curioso el hecho de que, siendo «Virtua Fighter» uno de los juegos de recreativas y consolas que más dinero ha dado en el mercado japonés, sea a su vez uno de los juegos con menos mangas basados en sus personajes. Sin embargo, alguno hay por ahí suelto. Aquí tenéis un par de muestras.

EL PUÑO DE AKIRA.

Takuya Tashiro es el encargado de dibujar una de las versiones manga de «Virtua Fighter más acertadas. El guión de "Akira no Ken" es bueno, aunque centra las aventuras de Akira cuando aún no conoce a ningún participante del torneo, y rellena los tomos que da gusto con gran cantidad de rivales chinos de estos que le hacen pensar a uno: ¿quién fue el estúpido que le dio el título de luchador de artes marciales a este tipo? Un golpe, y listo.

A finales del primer tomo, se añaden a la historia Pai y Lau, tomando así la cosa algo de interés.

A su vez, el resto de los ocho luchadores iniciales de la primera entrega de «Virtua Fighter, harán acto de presencia entre el segundo y tercer tomo (que son los únicos que hemos podido encontrar hasta el momento). Se hace un poco largo, pero si conseguís encontrarlos, os los recomiendo, sobre todo por aquello de que tampoco hay mucho donde elegir sobre el tema.



LEGEND OF SARAH

Sin duda alguna, "Virtua Fighter: Legend of Sarah" es uno de los mejores mangas basados en videojuegos que han caído en mis manos.

No puedo sino decir que tiene un dibujo genial, y un guión basado por completo en las historias originales de «Virtua Fighter». En concreto, se centra en Sarah y Jacky Briant, pero también toman parte de la historia Wolf y Jefry.



Jacky se proclama vencedor de una carrera de coches en San Francisco. Allí, una pesada reportera trata de hacer un reportaje sobre él a cualquier precio, y para ello piensa seguirle a todas partes. Primero descubre que Jacky tenía una hermana inseparable llamada Sarah, que algún tiempo atrás desapareció misteriosamente. Pero el destino (y alguien tras las sombras) hace que Jacky y Sarah se vuelvan a encontrar. Sarah no es la misma, su eterna alegría ha desaparecido, y su forma de ser es ahora muy brusca. Tiene lugar un enfrentamiento entre Jacky y Sarah, donde Jacky no hace más que recibir golpes. El combate termina con Jacky saliendo disparado por una ventana. Esta enredada trama está además apoyada por mentiras y traiciones.

El dibujo es uno de los mejores que he visto y, al igual que el guión, está realizado por Takaharu Matsumoto, un autor poco conocido en nuestro país, pero que sin duda está a la altura de los mejores.

Virtua Fighter, la serie.

Siguiendo con los continuos lanzamientos de películas animadas basadas en videojuegos de lucha, Manga Video está sacando al mercado desde hace un par de meses la serie televisiva de «Virtua Fighter» que viene a ser la respuesta de Sega al "Street Fighter II V" de Capcom y entre las que podemos encontrar muchas similitudes, como el diseño de los personajes. Pese a mantener sus edades originales, los 4 protagonistas (Akira, Pai, Sarah y Jacky) tienen aspecto de jovenzuelos, y su forma de actuar es la típica de un alocado quinceañero: casi irreconocibles.

Los guiones respetan la idea original del videojuego de Yu Suzuki, pero introduce unos personajes secundarios que parecen diseñados por el peor autor de animación americana que os podáis imaginar. He aquí un resumen de lo acontecido en las dos primeras cintas:

Akira Yuki es un luchador que recorre el mundo con el fin de encontrar las ocho estrellas resplandecientes, visibles únicamente por quienes poseen auténtica fuerza interior.

En el transcurso de su viaje llega hasta China Town donde un grupo de luchadores chinos, los Koenkan, extorsionan a sus habitantes, incluida Pai y su padre Lau Chan. Akira interviene evitando que secuestren a Pai. Desde ese momento los enfrentamientos con los Koenkan se suceden hasta que con la ayuda de Pai, Jacky y Sarah Briant, Akira los derrota.

Los cuatro amigos siguen sus aventuras mientras viejos conocidos van apareciendo poco a poco, como el ninja Kage Maru que secuestra a Sarah en el barullo que se forma tras el accidente sufrido por su hermano Jacky.

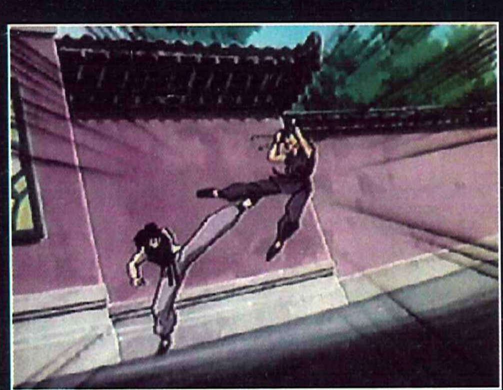


Aunque los personajes tengan un aspecto poco cercano al juego, a la hora de luchar siempre recuperan alguno de sus típicos atributos, como la cinta del pelo de Akira y como véis ejecutan sus técnicas especiales de siempre.

Como era de esperar, por el hecho de que estamos frente a una producción originalmente enfocada para televisión, la calidad de la animación no es una maravilla, aunque se ha de destacar que de estos seis primeros episodios sólo el tercero tiene un una calidad algo peor. Los personajes están raramente caracterizados, y en muchas ocasiones nos recuerdan a algunos de los componentes de Ranma 1/2 (sí, tal y como suena). Así, Akira Yuki tiene el carácter de Tatewaki Kunoh, Pai Chan tiene la forma de ser de Shampoo, Sarah Briant le da un cierto aire a Kasumi Tendoh, y Jacky al celoso Ryoga Hibiki. Puede parecer extraño, pero así es. Además su juvenil carácter parece no concordar con lo que te imaginas viéndoles pelear en el juego. Eso no quita para que la serie resulte divertida y muy entretenida.

Algo destacable de la serie es que en cada episodio se pone en escena un golpe especial propios de los juegos, que además el comentarista pasa a explicar paso a paso.

Por cierto, ¿recordáis el juego de «Virtua Fighter» que salió para Game Gear? Estaba basado en esta serie de animación.









Las tarjetas son uno de los productos más frecuentes en el merchandaising japonés. En España es fácil encontrar dos colecciones sobre «VF» editadas ambas por Bandai.

Merchandaising poligonal

Tampoco es excesiva la cantidad de elementos relacionados con la serie. Hay muñecos super deformer, figuras de peluche, llaveros... pero lo cierto es que de cualquier juego en 2D he encontrado más cosas.

Lo más normal es encontrar tarjetas de las típicas que llegan aquí en su mayoría de Dragon Ball (es obvio que sean las más vendidas), pero ha dado la casualidad de que han llegado (tal vez de rebote) un par de colecciones de «Virtua Fighter».

La primera colección tiene imágenes Super Deformer de los personajes de «Virtua Fighter 1», que además han sido caracterizados con los polígonos que formaban sus ahora cutres rostros (vale, en su momento estaban alucinantes, pero ya...). La editora de estas tarjetas es la mismísima BANDAI.

la segunda colección, editada también por BANDAI, esta vez en colaboración con SEGA, está basada en la serie de animación. Estas han pisado nuestro país hace muy poco (se podían encontrar con facilidad en el Salón del Cómic), así que sin mucho empeño seguro que daréis con esta interesante colección.

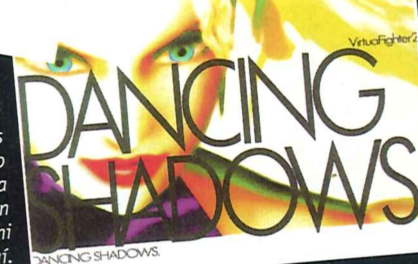
Aquí tenéis algunos de los muñecos "cabezones" de «VF». Más interesantes son las figuras articuladas que son idénticas a los personajes del primer videojuego.

Bandas Sonoras: el símbolo del éxito

- VIRTUA FIGHTER ORIGINAL SOUNDTRACK: Banda sonora original de la primera entrega de «Virtua Fighter».
- VIRTUA FIGHTER MAXIMUN MANIA: B-Univ, el grupo compositor de la música de los «Virtua Fighter», presenta nuevas melodías y un par de canciones cantadas.
- VIRTUA FIGHTER NEO RISING: Canciones cantadas basadas en algunas de las músicas de «Virtua Fighter», añadiéndole además nuevas instrumentales con una calidad superior.
- VIRTUA FIGHTER 2 ORIGINAL SOUNDTRACK: B.G.M. de «VF2».
- VIRTUA FIGHTER DANCING SHADOWS: CD que contiene solamente canciones cantadas sobre los personajes de «Virtua Fighter 2». Muy recomendable.
- VIRTUA FIGHTER 3 ORIGINAL SOUNDTRACK: Uno de los CDs de música sobre videojuegos más vendidos del año. Versiones originales y remezcladas.
- VIRTUA FIGHTER 3 ON THE VOCAL: Canciones cantadas basadas en la última entrega de «Virtua Fighter». Aún no se ha dejado ver en nuestro país (de reciente aparición en Japón).

Virtua Fighter 2

THE SECOND WORLD FIGHTING TOURNAMENT HAS BEGUN. With their polished skills and improved speed, the following ten fighters will compete in an effort to determine the new world's number one fighting champion.



Una muestra del interés nipón por un juego es la cantidad de bandas sonoras a las que ha dado lugar. Como veis, «Virtua Fighter» no tiene ningún problema de popularidad ni en Japón ni aquí.

Y nada más. Espero que este especial «Virtua Fighter» os haya gustado. Por cierto, si queréis que hagamos algún tipo de Otaku Manga especial, estamos abiertos a sugerencias.

Matta Raigetsu!!
Gran Maestro de las Artes Parciales.



EL MEJOR JUEGO DE PLATAFORMAS 3D
PARA TU PLAYSTATION
Cómpralo en tu
CENTRO MAIL
www.centromail.es
CROC
Guía a Crock en un viaje a través de un mundo maravillosamente renderizado en 3D, sobre un entorno de total libertad. Con seis mundos diferentes por explorar, incluyendo volcanes, bosques, glaciares y cavernas submarinas. 50 niveles, 50 enemigos diferentes y una docena de jefes de nivel que le mantendrán ocupado.
CROC LEGEND OF THE GOBBOS
PlayStation™
PAL
FOX
7.490 PTAS
ALAVA
Vitoria-Gasteiz C/Manuel Iradier, 9 ✆13 78 24
ALICANTE
Alicante C/ Padre Mariana, 24 ✆514 39 98
Benidorm Av. de los Limones. Edif. Fuster-Júpiter ✆681 31 00
Elche C/ Cristobal Sanz, 29 ✆546 79 59
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆26 06 43
ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 ✆534 37 19
BARCELONA
Barcelona
• C/ Pau Claris, 97 ✆412 63 10
• C.C. Glories - Av. Diagonal, 280 ✆486 00 64
• C/ Sants, 17 ✆296 69 23
Badalona
• Olof Palmer, s/n ✆465 68 76
• C/ Soledat, 12 ✆464 46 97
Manresa C/ Ángel Guimera, 11 ✆872 10 94
Mataró C/ San Cristofor, 13 ✆790 22 78
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆713 61 16
BURGOS
Burgos C.C. de la Plata, Planta Alta, Local 7 ✆22 27 17
CÓRDOBA
Córdoba María Cristina, 3 ✆48 66 00
GIRONA
Girona C/ Joan Regla, 6 ✆22 47 29
GRANADA
Granada C/ Martínez Campos, 11 ✆26 69 54
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆23 04 04
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆25 82 10
LA CORUÑA
La Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆14 31 11
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆59 92 88
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas de GC C/ Presidente Alvear, 3 ✆23 46 51
MADRID
Madrid
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆527 82 25
• C/ Montera, 32 2º ✆522 49 79
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆378 22 22
Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ✆880 26 92
Alcobendas C/ La Constitución, Loc. 11 ✆652 03 87
Alcorcón C/ Cisneros, 47 ✆62 20
Móstoles Av. de Portugal ✆617 11 15
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆261 52 92
Fuengirola Jesús Santos Rein, 4 ✆246 38 00
MALLORCA
Palma de M.
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆72 00 71
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. Ing. G. Roca, 54 ✆40 55 73
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆27 18 06
PONTEVEDRA
Vigo Pza. de la Princesa, 3 ✆22 09 39
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆26 16 81
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 2ª Local 4 - C/ Real ✆46 34 62
SEVILLA
Sevilla C.C. Los Arcos-Av. Andalucía ✆467 52 23
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆29 30 83
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆380 42 37
• C.C. El Saler local 32, A - El Saler 16 ✆333 96 19
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆22 18 28
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arrikibar, 4 ✆410 34 73
Las Arenas C/ del Club, 1 ✆464 97 03
ZARAGOZA
Zaragoza
• Pº Independencia, 24-26, Loc. 100 ✆ 976 21 82 71
• C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 53 61 56
ARGENTINA
Buenos Aires San José, 525 ✆371 13 16
PRÓXIMA APERTURA:
• Parque Corredor Torrejón - MADRID
• C.C.Burgo Centro Las Rozas-MADRID
• MURCIA
Haz tus pedidos en el teléfono: 902·17·18·19
También por Fax: (91) 380 34 49, o por e-mail: pedidos@centromail.es
Te lo enviamos a tu domicilio. Gastos de envío por Correo: España 400 pta. U.E 1.000 ptas.
SEUR Por Transporte Urgente: España Peninsular 750 pta. Baleares 1.000 ptas.

La GRAN Ocasión

CAMBIOS

CAMBIO «Last Battle» y «Super Street Fighter 2» de Mega Drive por «Toughman Contest» e «ISS DeLuxe» de la misma consola. Preguntar por Luis. Tel.: (91) 36 55 94.

CAMBIO Super Nintendo + 1 pad + 6 juegos + Mega Drive + 2 pads + 9 juegos + Game Boy + 4 juegos por PlayStation + 1 pad o Nintendo 64 + 1 pad. A ser posible con un juego. Preguntar por Francisco. Tel.: (956) 53 36 30.

CAMBIO PlayStation con Memory Card, «Dragon Ball Z 22», «Jungla de Cristal», «FIFA'97» y Demo por Nintendo 64 con «Super Mario 64» o «Mario Kart». Sólo Barcelona. Preguntar por Carlos. Tel.: (93) 354 13 64.

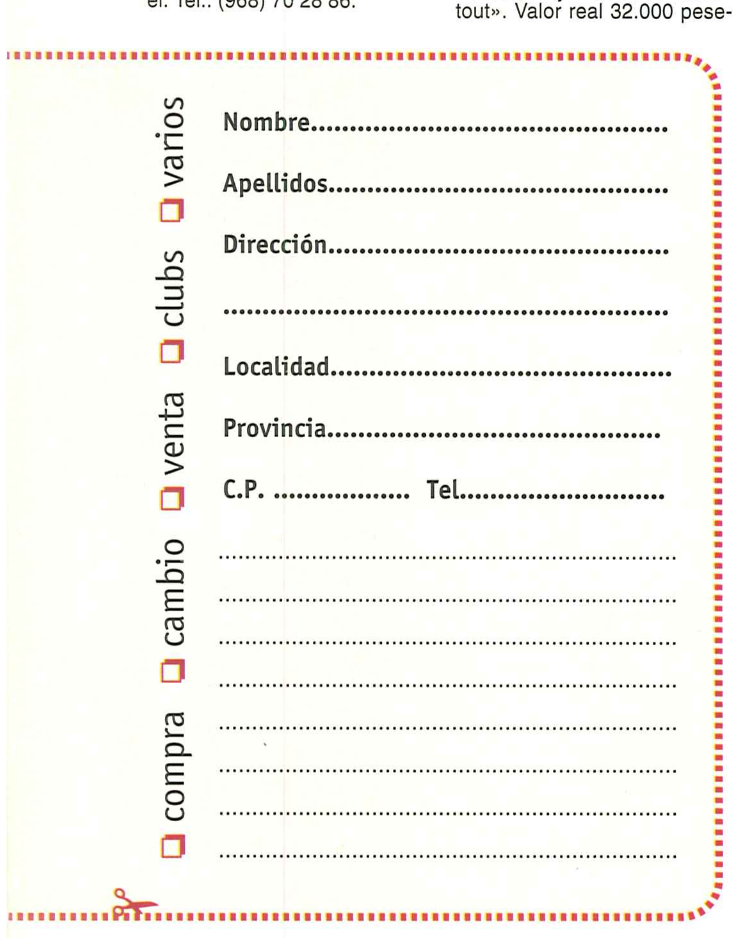
CAMBIO «Super Mario 64» por «Mario Kart 64» o «Wave Race 64». Preguntar por Ismael. Tel.: (968) 70 28 86.

CAMBIO Mega Drive con dos mandos y los juegos: «Mega Games 2»,«Ranger X», «Tortugas Ninja the Hyperstone Heist», «Talaint Adventure,», «Sonic» y «Batman Forever» por PlayStation con un mando y los juegos: «Fifa'97» y «Soul Blade». Preguntar por Alejo. Tel.: (922) 40 11 47.

CAMBIO Super Nintendo con 12 juegos, 2 adaptadores y 2 mandos por PlayStation con dos juegos. Interesados preguntar por Dani. Tel.: (93) 359 25 78.

CAMBIO Mega Drive con 7 juegos, 2 mandos, un joystick 3-1 por PlayStation con al menos 1 juego o demos. Interesados preguntar por Sergio. Tel.: (93) 353 19 65.

CAMBIO Super Nintendo con dos mandos y los juegos: «Zelda», «James Bond», «Super Mario World», «Aero the Acrobat» y «Soccer Shootout». Valor real 32.000 pesetas. Cambio por PlayStation con un mando y un juego. Preguntar por Carlos. Sólo Valencia. Tel.: (96) 396 39 31.


varios | clubs | venta | cambio | compra

Nombre..

Apellidos..

Dirección..

....

Localidad..

Provincia..

C.P. .... Tel...........................

....

....

....

....

....

....

....

....

*Si quieres participar en esta sección, rellena y envía el cupón adjunto a **Hobby Press S.A. Hobby Consolas. C/ de los Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)**, indicando en el sobre **"La Gran Ocasión"**. Si quieres, puedes enviar una fotocopia del cupón. No se admitirán anuncios de carácter comercial.*

VENTAS

VENDO Mega Drive 2 con sólo 1 año de uso, en muy buen estado y 10 juegos de los buenos. Precio considerable. Llamar de 20'00 a 22'00 horas de la tarde. Preguntar por David. Tel.: (976) 31 32 85.

VENDO Mega Drive con dos mandos, 13 juegos y Mega CD por 35.000 pesetas. Llamar en horas de comida. Preguntar por Carlos. Tel.:(952) 29 09 63.

VENDO Master System con dos mandos (uno grande valorado en 4.000 pesetas) más juegos de la misma consola: «Astérix», «USA'94», «Spiderman», etc... O por separado. Zona Logroño. Preguntar por Héctor. Tel.: (941) 45 03 88.

VENDO dos mandos y una pistola de la Nintendo más un juego: «Mission Impossible» por 4.000 pesetas. Llamar a partir de las 20'00 horas. Preguntar por José Antonio. Tel.: (971) 56 81 68.

VENDO PlayStation con: «Tomb Raider» y «Fifa'97», el chip para juegos japoneses y americanos, memory card, cable RGB y 4 CD's de demos. Todo en buen estado. Vendo por 29.000 pesetas. Preguntar por Alex. Tel.: (909) 56 97 73.

VENDO Mega Drive con dos mandos, adaptador de corriente y cable R.F., cartucho de 6 juegos y 4 juegos: «Fifa'97», «Sonic 2», «Sonic & Knuckles» y «Light Crusader». Tres juegos de Game Boy y Master System con dos juegos. Precio a convenir. Preguntar por Juan Carlos. Tel.: (96) 517 25 35.

VENDO «Fifa'97», «ISS Pro», «Tekken 2» y «Broken Sword» de PlayStation. Precio Negociable. Preguntar por Rubén. Tel.: (950) 22 49 49.

VARIOS

CAMBIO Saturn con dos mandos y cuatro juegos por Video VHS con cuatro cabezales o vendo por 40.000 pesetas. Llamar de 15'00 a 16'00 horas. Preguntar por Pablo. Tel.: (91) 521 01 37.

VENDO O CAMBIO Super Nintendo + 1 pad + «DKC 3» + «Secret of Evermore» + «Killer Instinct» + «Zelda» + dos más por 18.000 pesetas y por 26.000 pesetas todo + Mega Drive + 2 pad + 9 juegos + Game Boy + 4 juegos. Preferible Cádiz. Preguntar por Iván. Tel.:(956) 53 36 30.

VENDO Super Nintendo con dos juegos: «F-Zero» y «Super Ghouls's Ghosts» y un mando o la cambio por algún juego de Sega Saturn. Zona La Rioja. Preguntar por Héctor. Tel.: (941) 45 03 88.

CAMBIO O VENDO dos juegos de Game Boy. Uno de fútbol: «Super Kick Off» y otro de coches: «Days of Thunder», cambio cualquiera de los dos por «Killer Instinct» o «Mortal Kombat» para Game Boy. También vendo cada juego por 4.000 pesetas. Preguntar por Sergio. Tel.: (91) 873 83 70.

VENDO O CAMBIO Mega Drive 2 con dos mandos y 10 juegos. Entre ellos: «Fifa'97», «Street Racer», «Samurai Shodown», etc... O cambio por consola de nueva generación. Preguntar por Alejandro. Tel.:(985) 53 11 80.

VENDO Super Nintendo casi nueva (4 meses) con un mando y 2 juegos: «Super Mario All Stars» y «Fifa'97» por el precio de 26.000 pesetas. O cambio por PlayStation o Saturn con un juego. Preguntar por Pedro. Tel.:(970) 31 49 24.

CAMBIO 12 juegos de Super Nintendo: «Donkey Kong Country», «TMNT», etc... por PlayStation en buen estado con mando. También los cambio por juegos de N64 o los vendo muy baratos. Escribir a: Miguel Ángel Gión López, C/La Olga, 4-4º B. 33710 -Navia- (Asturias).

COMPRAS

COMPRO Game Boy Pocket y juegos para Game Boy y PlayStation. Llamar de 14'00 a 16'00 horas. Preguntar por José Luis. Tel.:(91) 574 40 51.

COMPRO juegos de Nintendo con caja e instrucciones por 1.000 pesetas cada uno. Interesados mandar lista de juegos a: Antonio Sánchez Verdú, C/Maestro Bravo, 5. 03400 -Villena- (Alicante).

DESEARÍA COMPRAR un pad para cuatro jugadores de Mega Drive. Interesados mandar una carta a: César González Florencio, c/Andrea Doria, 7-5º B. 28804 -Alcalá de Henares- (Madrid).

COMPRO Super Nintendo por menos de 10.000 pesetas, con dos mandos y si puede ser con algún juego de lucha. Llamar al Tel.: (91) 868 87 38. Preguntar por Gabriel.

COMPRO juegos de Mega Drive a 2.000 y 3.000 pesetas. «Dragon Ball Z», «Power Rangers the Movie», etc... Interesados llamar al Tel.:(952) 46 76 27. Preguntar por Kiko.

COMPRO juego «Columns» de Mega Drive por 1.500 pesetas. Dejar mensaje en contestador preguntando por Alberto. Anímate y quítate de encima este juego por buen precio. Tel.:(971) 79 75 57.

COMPRO PlayStation en buen estado, mínimo un mando, cable RFV con o sin juego. Precios negociables. Llamar de 14'00 a 20'00 horas. Preguntar por Juan. Tel.:(967) 43 94 20. ¡¡¡MEGA URGENTE!!!

CLUBS

CLUB PLAYSTATION GAMES boletín mensual gratis, con cambios y ventas entre socios. Envía tu carta con un solo sello y recibirás tu boletín. Escribe a: Lucas Gómez Raya, C/Escuelas, 15. 18170 -Alfacar- (Granada).

SOMOS 3 CHICOS que quieren hacer un club de Dragon Ball con concursos, sorteos, carnet, etc... Todo gratis. Escribir a: Fernando Andrés Martínez, C/Maestro José Ribera Montes, 23-4º Dcha. 03802 -Alcoy- (Alicante).

SOMOS un grupo de amigos y queremos vender dibujos de Dragon Ball. Uno vale 50 pesetas y tres 100 pesetas y regalamos cromos, cada cinco. Preguntar por Juan Antonio. Tel.: (96) 150 71 02.

HAZTE SOCIO de uno de los clubs más grandes de Murcia. "Cordillera Club", manda 275 pesetas cada dos meses, habrá un sorteo de una Nintendo 64 cada mes. Escribir a: Antonio Ruíz, C/Vicente Alexandre, 12. 30620 -Fortuna- (Murcia).

LUCHADORES hemos formado un club dedicado exclusivamente, a los videojuegos de artes marciales. Realizamos un fanzine llamado "The King of Fighters". Si crees que los clubs no son más que un timo, prueba con nosotros. Escribe a: Vs. Mode Fan Club, Apdo. 11021. 28080 (Madrid).

CONCURSO HÉRCULES

REGALAMOS 20 JUEGOS DE HÉRCULES



Los dioses del Olimpo han decidido regalar a 20 lectores de Hobby Consolas un juego de «Hércules» para PlayStation. Pero antes, el malvado dios Hades quiere ponértelo un poco difícil y te pide que respondas correctamente a estas cuatro preguntas:

1. **¿Sabes cómo se llama el caballo volador de Hércules?**
2. **Menciona dos de los monstruos mitológicos a los que debe enfrentarse Hércules.**
3. **¿De qué dios es hijo Hércules?**
4. **¿Sabes si Hércules puede lanzar rayos con su espada?**

BASES DEL CONCURSO

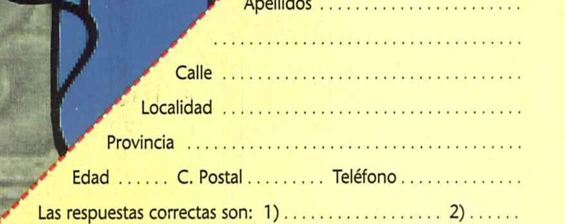
1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas.
2. De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas, se extraerán **veinte** cartas , que serán ganadoras de un juego de Hércules para consola PlayStation. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. Sólo podrán participar en el concurso los sobres recibidos con fecha de matasellos del **25 de septiembre al 25 de octubre de 1997**.
4. La elección de los ganadores se realizará el **3 de Noviembre de 1997** y los nombres de los ganadores se publicarán en un número posterior de la revista Hobby Consolas.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: SONY COMPUTER y HOBBY PRESS.







CUPÓN DE PARTICIPACIÓN



Nombre ....

Apellidos ....

....

Calle ....

Localidad ....

Provincia ....

Edad ...... C. Postal .... Teléfono ....

Las respuestas correctas son: 1) .... 2) ......

.... 3) .... 4) ....

Envía este cupón debidamente rellenado a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, S. A. Revista Hobby Consolas. Apartado de correos, 400. 28100 Alcobendas, Madrid, indicando en una esquina del sobre: Concurso «Hércules».

¿Buscas algún truco?

Pues aquí tienes la lista de todos los que hemos publicado en Hobby Consolas desde el número 60 hasta el 69.

Juego	Consola	HC núm.
3D Lemmings	PlayStation	63
Actraiser 2	Super Nintendo	60
Adidas Power Soccer	PlayStation	62
Aero the Acrobat 2	Mega Drive	64
After Burner 2	Saturn	69
Alien 3	Super Nintendo	62
Alien Trilogy	Saturn	66,69
Amok	Saturn	68
Andretti Racing	PlayStation	67,68
Assault Rigs	PlayStation	62
Athlete Kings	Saturn	65
Athlete Kings	Mega Drive	64
Bass Master Classic Pro...	Super Nintendo	65
Battle Arena Toshinden 2	PlayStation	61
Battle Arena Toshinden Remix	Saturn	60
BattleArena Toshinden URA	Saturn	69
Black Fire	Saturn	62, 63
Blam	Saturn	63
Blam Machine Head	PlayStation	67
Bubsy 2	Super Nintendo	66
Bubsy 3D	PlayStation	69
Bust a Move 2	Saturn	63
Bust a Move 2: The Arcade	PlayStation	62, 64
College Slam	Saturn	61
Command & Conquer	Saturn	69
Contra. Legacy of War	PlayStation	69
Crash Bandicoot	PlayStation	65
Criticom	PlayStation	65
Cyberia	PlayStation	64
Cybersled	PlayStation	63
Christmas Nights	Saturn	68
Darius 2	Saturn	64
Darius Gaiden	Saturn	61
Dark Forces	PlayStation	69
Daytona USA	Saturn	66
Defcon 5	PlayStation	64
Demon's Crest	Super Nintendo	63, 65
Destruction Derby 2	PlayStation	68
Die Hard Trilogy	PlayStation	64
Distruptor	PlayStation	68
Donkey Kong Country 3	Super Nintendo	65, 68
Doom	PlayStation	60
Dragon Ball Z	Saturn	62
Dragon Ball Z	PlayStation	61
F-1	PlayStation	65
Fade to Black	PlayStation	67
Fatal Fury 2	Mega Drive	61
Fifa'96	Mega Drive	61
Fighting Vipers	Saturn	65,
Galactic Attack	Saturn	61
Galaxian 3	PlayStation	65
Gargoyles	Mega Drive	67
Gex	PlayStation	62, 63, 69
Give 'N' Go	Super Nintendo	61
Goal Storm	PlayStation	60
Golden Axe 3	Mega Drive	62
Grid Run	Saturn	69
Grid Runner	Saturn	68
Guardian Héroes	Saturn	60, 66
Gungriffon	Saturn	60, 61
Gunners Heaven	PlayStation	62,63
Hagane	Super Nintendo	63
Hardcore 4x4	PlayStation	66
Horde,The	Saturn	64
Impact Racing	PlayStation	64
In the Hunt	PlayStation	61
Indiana Jones and the Last...	Mega Drive	62
Iron Blood	PlayStation	69
Johnny Bazookatone	Saturn	68
Judge Dredd	Super Nintendo	64
Jumping Flash 2	PlayStation	66
Kid Klown	Super Nintendo	62
King of Fighters'95	PlayStation	67
Krazy Ivan	PlayStation	63
Krusty's Super Fun House	Mega Drive	62
Legacy of Kain	PlayStation	68
Loaded	Saturn	63
Loaded	PlayStation	60
Lomax	PlayStation	68
Lone Soldier	PlayStation	67
Lotus Turbo Challenge	Mega Drive	63
Madden'97	PlayStation	65
Magic Carpet	Saturn	64
Magic Carpet	PlayStation	62
Megaman X3	Super Nintendo	60
Micromachines'96	Mega Drive	62
Mortal Kombat Trilogy	PlayStation	65
Motor Toon Grand Prix 2	PlayStation	63
Namco Classics Vol. 1	PlayStation	60
NBA Action	Saturn	62
NBA in the Zone	PlayStation	63, 64
NBA Jam Extreme	Saturn	66
NBA Live'96	PlayStation	61
Need for Speed,The	PlayStation	61, 65
NFL Quarterback Club'96	Saturn	61
NFL Quarterback Club'97	Saturn	65
NHL Faceoff	PlayStation	62
Night Warriors	Saturn	64
Nights	Saturn	65, 66
Olympic Games	Mega Drive	61
Out Run	Saturn	64
Pac-Man 2	Mega Drive	63
Pandemonium	Saturn	69
Pandemonium	PlayStation	67
Panzer Dragoon 2 Zwei	Saturn	60
Parodius DeLuxe Pack	PlayStation	62
Pilotwings	Super Nintendo	64
Pilotwings 64	N64	67
Power Rangers The Movie	Super Nintendo	66
Prehistorik Man	Super Nintendo	61
Prince of Persia 2	Super Nintendo	66
Project Overkill	PlayStation	67
Putty Squad	Super Nintendo	62
Puzzle Fighter 2	PlayStation	68
Raging Skies	PlayStation	66
Return Fire	PlayStation	64
Ridge Racer Revolution	PlayStation	61, 65
Rise 2	PlayStation	60
Robopit	PlayStation	65
Rolo to the Rescue	Mega Drive	62
Sega Ages	Saturn	65
Sega Worldwide Soccer	Saturn	66
Separation Anxiety	Super Nintendo	60
Shadows of the Empire	N64	68
Shellshock	Saturn	61, 62
Shining Wisdom	Saturn	62
Shinobi	Saturn	62
Sim City 2000	PlayStation	69
Skeleton Warriors	PlayStation	64, 67
Skeleton Warriors	Saturn	63
Slam 'N' Jam'96	PlayStation	61, 66
Slamscape	PlayStation	69
Sonic & Knuckles	Mega Drive	64
Sonic 3D	SAT- MD	67
Soviet Strike	PlayStation	66, 69
Space Jam	PlayStation	66, 69
Spider	PlayStation	69
Spirou	Super Nintendo	65
Spot Goes to Hollywood	Saturn	69
Star Gladiator	PlayStation	66
Starblade Alpha	PlayStation	63
Story of Thor 2	Saturn	63, 67
Street Fighter Alpha	Saturn	62
Street Fighter Alpha	PlayStation	61
Street Fighter Alpha 2	PlayStation	66,67
Street Fighter Alpha 2	Saturn	64, 66
Suikoden	PlayStation	68
Super Mario 64	N64	68
Tekken 2	PlayStation	60,61,66
Tempest X3	PlayStation	68
Tetris Attack	Super Nintendo	61, 63
Tetris Blast	Game Boy	60, 61
Theme Park	Saturn	64
Theme Park	PlayStation	62
Time Commando	PlayStation	69
Tintín en el Tíbet	Game Boy	61, 65

Derby DaytonaUsa Crash Bandicoot

trucos

ThemePark Toshinden

trucos trucos trucos trucos trucos trucos

onic 3D Turok Wild

Int.Super Star SoccerSecret of Evermore

Juego	Consola	HC núm.
Tobal nº 1	PlayStation	65, 67
Toshinden Remix	Saturn	61
Track & Field	PlayStation	66
Triple Play'97	PlayStation	63
Turok	N64	68
Twisted Metal 2	PlayStation	67, 68
Ultimate Mortal Kombat 3	Mega Drive	67
Ultimate Mortal Kombat 3	Saturn	61, 64, 66, 67
Ultimate Mortal Kombat 3	Super Nintendo	66
Vectorman	Mega Drive	63
Virtua Cop	Saturn	62
Virtua Cop 2	Saturn	68
Virtua Fighter 2	Saturn	60
Virtua Fighter Kids	Saturn	62, 63
Wario Special	Game Boy	63
Warlock	Super Nintendo	60
Wayne's World	Super Nintendo	62
Wild Guns	Super Nintendo	65
Wild Woody	Mega CD	60
William Arcade's Greatest...	PlayStation	62, 65
Wipeout 2097	PlayStation	65
Worms	PlayStation	61
WWF	PlayStation	62, 67

Juego	Consola	HC núm.
X-Com	PlayStation	63
X-Men	Mega Drive	61
X-Men 2	Mega Drive	67
Yoshi's Island	Super Nintendo	66

Nº 66 Estalla el duelo

Nº 68 Los Guerreros de Plata

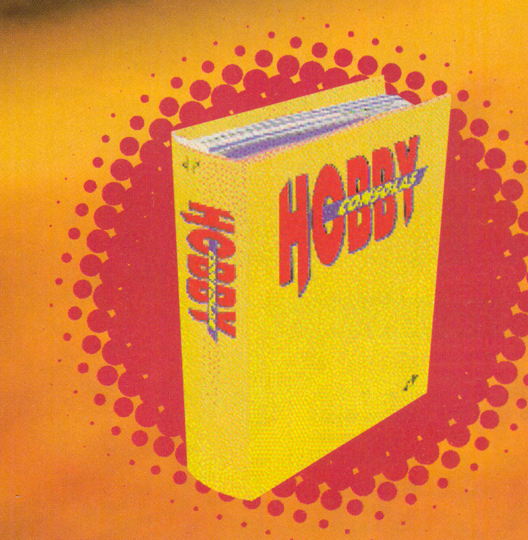
Nº 70 El Último Combate

Nº 72 Un futuro diferente

Consigue ahora además tu vídeo de Dragon Ball con los números 66, 68,70 y 72 de Hobby Consolas.

Si no tienes ese número que buscas puedes pedírnoslo por correo, enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista, (no necesita sello) o por teléfono, llamándonos a los números (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 por la mañana hasta las 2 ó por la tarde de 4 a 6,30.

Además, si guardas las revistas para consulta, te recordamos que puedes tenerlas todas perfectamente ordenadas con las tapas de Hobby Consolas (950 pesetas), que incorporan un cómodo sistema de perchas para que tú mismo coloques la revista mes a mes.



CONCURSO CROC

5 MOCHILAS Exclusivas Croc

"Croc" es la nueva mascota que ha llegado a tu PlayStation. Queremos saber hasta qué punto conoces a este simpático cocodrilo y para ello te proponemos que mires atentamente estas dos imágenes de "Croc".
En estas dos fotos hay 6 diferencias. Indicanos en el cupón cuáles son y entrarás en sorteo de cinco exclusivas mochilas, 25 fantásticos juegos de "Croc" para Playstation y 25 mandos Control Station Af.



25 JUEGOS Croc

25 PAD Control Stations Af

UPÓN DE ARTICIPACIÓN

mbre ....

llidos ....

e ....

alidad ....

incia .... Edad ....

ostal .... Teléfono ....

diferencias son: 1) .... 2) ....

.... 3) .... 4) ....

.. 5) .... 6) ....

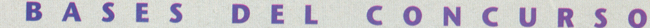
a este cupón debidamente rellenado a: HOBBY PRESS, S. A. Revista Hobby solas. Apartado de correos, 400. 28100 Alcobendas, Madrid, indicando en una ina del sobre: Concurso «Croc».











BASES DEL CONCURSO

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS que envíen el cupón de participación indicando correctamente las seis diferencias.
2. De entre todas las cartas recibidas que indiquen las diferencias correctamente, se extraerán **cinco**, que serán ganadoras de una exclusiva mochila, un juego para PlayStation de "Croc" y un mando Control Station AF. Posteriormente, se selecciónarán otros **veinte** premiados que recibirá cada uno un juego de "Croc" y un mando Control Station AF. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. Sólo podrán participar en el concurso los sobres recibidos con fecha de matasellos del **25 de septiembre al 31 de octubre de 1997**.
4. La elección de los ganadores se realizará el **3 de Noviembre de 1997** y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de diciembre de la revista Hobby Consolas.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: ELECTRONIC ARTS y HOBBY PRESS.







CONSOLA + MANDO

Incluye CD con demos de juegos

22.900

CONSOLA + 2 PADS + MEMORY CARD

SUPER PRECIO

Incluye CD con demos de juegos

26.900

PERIFERICOS















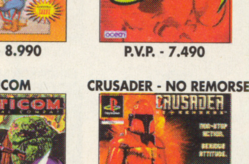




Producto	Precio
ARCADE STEERING WHEEL	12.490
CABLE EURO-AV (RGB)	5.700
COLOUR MEMORY CARD (AMARILLO, AZUL, ROJO, VERDE, TRANSPARENTE)	3.990
CONTROL PAD ASCII SPECIALIZED	5.000
CONTROL PAD COLOUR COMMANDER (AMARILLO, AZUL, ROJO, VERDE, TRANSPARENTE)	2.990
CONTROL PAD NEGCON	6.490
CONTROLLER	3.500
CONTROLER ANANLOG	4.500
CONTROLLER + MEMORY + MALETIN	6.250
JOYSTICK ANALOG	10.990
JOYSTICK BIOGRIP	4.990
JOYSTICK NAMCO ARCADE STICK	9.500
MAD CATZ STEERING WHEEL	13.990
MEMORY CARD	2.750
MEMORY CARD 360 SLOT	9.990
MEMORY CARD PLUS	6.990
MEMORY DISK DRIVE	13.990
MOUSE (RATON)	4.200
MULTI TAP	5.500
PER4MER TURBO WHEEL + PEDALS	11.990
PISTOLA HYPER BLASTER	5.900
PISTOLA MAD CATZ FAZOR	6.490
PISTOLA PREDATOR	7.990
RFU ADAPTOR	3.500

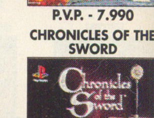
JUEGOS PLAYSTATION



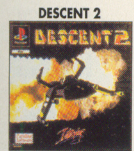



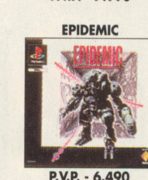












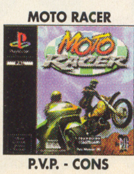


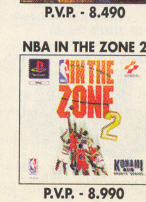
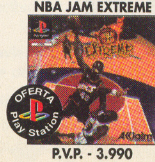


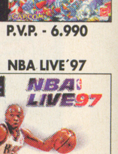






Juego	P.V.P.
2XTREME	6.490
4-4-2 SOCCER	5.990
ACTUA SOCCER (PLATINUM)	3.990
ADIDAS POWER SOCCER INTERNATIONAL'97	7.490
AGENT ARMSTRONG	CONS
AIR COMBAT (PLATINUM)	3.990
ALIEN TRILOGY (PLATINUM)	3.990
ANDRETTI RACING	7.990
AREA 51	7.990
BATTLE STATIONS	7.990
BATTLESPORT	7.990
BLAM! MACHINEHEAD	4.990
BAST CHAMBER	9.990
BLAZING DRAGONS	8.990
BREAK POINT	7.490
BROKEN SWORD	6.490
BUBSY 3D	8.490
BUST-A-MOVE 2 (PLATINUM)	3.990
CARNAGE HEART	6.490
CHRONICLES OF THE SWORD	6.990
CONTRA	8.990
COOL BOARDERS	6.990
CRASH BANDICOOT	7.990
CRITICOM	3.990
CRUSADER - NO REMORSE	7.990
CRYPT KILLER	8.990
CYBERIA	3.990
DARK FORCES	7.990
DARK STALKERS	8.990
DARKLIGHT CONFLICT	7.990
DESCENT 2	8.490
DESTRUCTION DERBY (PLATINUM)	3.990
DESTRUCTION DERBY 2	7.990
DRAGON HEART	8.990
EPIDEMIC	6.490
EXCALIBUR 2555 AD	9.990
EXHUMED	7.990
FADE TO BLACK (PLATINUM)	3.990
FANTASTIC FOUR	8.990
FATAL FURY REAL BOUT	6.490
FIFA'97	7.990
FINAL DOOM	6.990
FLOATING RUNNER	8.990
GEX	4.990
HEXEN	7.990
INCREDIBLE HULK- PHANTEON	9.990
INDEPENDENCE DAY	7.990
INT. SUPERSTAR SOCCER PRO	8.990
IRON & BLOOD	3.990
IRON MAN X-O MANOWAR	3.990
JET RIDER	6.490
JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA	7.990
KILLING ZONE	3.990
KING OF FIGHTERS 95	6.490
KURUSHI	CONS
LA CIUDAD DE LOS NIÑOS PERDIDOS	7.490
LOADED (PLATINUM)	3.990
LOST VIKINGS 2	8.490
MADDEN NFL'97	7.990
MEGAMAN X3	6.990
MICRO MACHINES V3	10.490
MONSTER TRUCKS	7.490
MORTAL KOMBAT TRILOGY	6.990
MOTO RACER	CONS
MOTOR TOON 2	6.990
NAMCO MUSEUM VOL.4	6.490
NANOTEK WARRIORS	6.990
NBA IN THE ZONE 2	8.990
NBA JAM EXTREME	3.990
NBA LIVE'97	7.990



www.centromail.es

Ven a conocer los Centros Mail,
Y si no tienes uno cerca . . .

atención

CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias

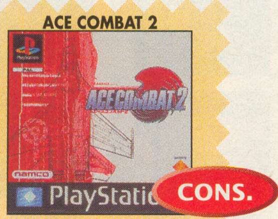
TEL: (91) 380 28 92



LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H • SABADOS DE 10,30 A 14 h

También puedes hacerlo por fax: (91) 380 34 49, o por internet: pedidos@centromail.es

JUEGOS PLAYSTATION




- ABE´S ODDYSEE — VOCES CASTELLANO — 8.990
- ACE COMBAT 2 — CONS.
- CROC — 7.490
- EL MUNDO PERDIDO (JURASSIC PARK) — 7.990
- FORMULA 1´97 — 7.990 — + DEMOS GRATIS: G. POLICE, OVERBOARD, SHADOW MASTER, COLONY WAR

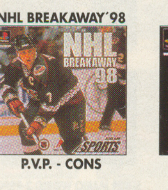




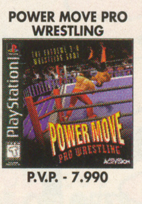


- NUCLEAR STRIKE — 7.990
- PARAPPA THE RAPPER — 6.990
- RAPID RACER — CONS.
- STREET FIGHTER EX PLUS — 7.990
- V-RALLY — 7.490








- NEED FOR SPPED II — P.V.P. - 7.990
- NHL´98 — P.V.P. - 7.990
- NHL BREAKAWAY´98 — P.V.P. - CONS
- NHL POWERPLAY — P.V.P. - 6.990
- OVERBLOOD — P.V.P. - 7.990
- PERFECT WEAPON — P.V.P. - 8.990
- PORSCHE CHALLENGE — P.V.P. - 6.490
- POWER MOVE PRO WRESTLING — P.V.P. - 7.990
- POWER RANGERS FULL PINBALL — P.V.P. - 8.990
- PRO PINBALL — P.V.P. - 3.990











- PROJECT OVERKILL — P.V.P. - 6.990
- PSYCHIC FORCE — P.V.P. - 8.990
- RAGE RACER — P.V.P. - 6.990
- RALLY CROSS — P.V.P. - 6.490
- RAY STORM — P.V.P. - 6.990
- RAY TRACERS — P.V.P. - 6.990
- RAYMAN (PLATINUM) — P.V.P. - 3.990
- RE-LOADED — P.V.P. - 8.990
- REBEL ASSAULT II — P.V.P. - 8.990
- RETURN FIRE — P.V.P. - 7.990











- RIDGE RACER (PLATINUM) — P.V.P. - 3.990
- RIDGE RACER REVOLUTION — P.V.P. - 7.990
- RIOT — P.V.P. - 7.490
- RISE 2: THE RESURRECTION — P.V.P. - 3.990
- ROAD RAGE — P.V.P. - 8.990
- ROAD RASH (PLATINUM) — P.V.P. - 3.990
- ROSCO McQUEEN — P.V.P. - CONS
- SAMURAI SHODOWN III — P.V.P. - 6.490
- SKELETON WARRIORS — P.V.P. - 3.990
- SLAM´N´JAM 96 — P.V.P. - 4.990



- SOUL BLADE — P.V.P. - 6.990
- SOVIET STRIKE — P.V.P. - 7.990
- SPACE JAM — P.V.P. - 8.990
- SPEEDSTER — P.V.P. - 7.490
- SPIDER — P.V.P. - 7.990
- STARFIGHTER 3000 — P.V.P. - 4.990
- STARWINDER — P.V.P. - 9.990
- STREET RACER — P.V.P. - 8.990
- SUIKODEN — P.V.P. - 8.490
- SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO — P.V.P. - 5.990












- SUPERSONIC RACERS — P.V.P. - 3.990
- SWAGMAN — P.V.P. - 7.990
- SYNDICATE WARS — P.V.P. - 7.990
- TEKKEN (PLATINUM) — P.V.P. - 3.990
- TEKKEN 2 — P.V.P. - 7.990
- TEN PIN ALLEY — P.V.P. - 7.990
- TENKA — P.V.P. - 7.490
- TEST DRIVE OFF ROAD — P.V.P. - 8.990
- THE CROW: CITY OF ANGELS — P.V.P. - 8.990
- TIGERSHARK — P.V.P. - 6.990



- TIME COMMANDO — P.V.P. - 6.990
- TOMB RAIDER — P.V.P. - 9.990
- TOSHINDEN (PLATINUM) — P.V.P. - 3.990
- TOSHINDEN 2 — P.V.P. - 7.990
- TOTAL NBA´97 — P.V.P. - 6.490
- TRANSPORT TYCOON — P.V.P. - 7.490
- TRASH IT — P.V.P. - 6.990
- TRUE PINBALL (PLATINUM) — P.V.P. - 3.990
- TUNNEL B-1 — P.V.P. - 7.990
- VANDAL HEARTS — P.V.P. - 8.990









- VIRTUAL POOL — P.V.P. - 6.990
- VR BASEBALL´97 — P.V.P. - 6.990
- WAR GODS — P.V.P. - CONS
- WARKRAFT II — P.V.P. - 7.990
- WHIZZ — P.V.P. - 8.490
- WILLIAMS ARCADES GREAT HITS — P.V.P. - 6.490
- WING COMMANDER IV — P.V.P. - 8.990
- WIPE OUT (PLATINUM) — P.V.P. - 3.990
- X2 — P.V.P. - 7.990
- XEVIOUS 3D/G+ — P.V.P. - 6.490



Ven a conocer los Centros Mail

Somos ya más de cuarenta en España



NINTENDO 64

SUPER PRECIO **29.900**

CONSOLA + MANDO + MEMORY PAK DE REGALO



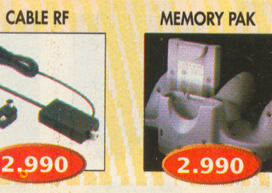




MEMORY CARD COLORES — NEGRO / ROJO / VERDE / AMARILLO / AZUL / TRANSP. — 3.990

MEMORY CARD PLUS COLORES — NEGRO / ROJO / VERDE / AMARILLO / GRIS / TRANSP. — 4.990

MANDO DE CONTROL COLORES — NEGRO / ROJO / VERDE / AMARILLO / AZUL — 5.990





CONTROLLER — 4.990

CABLE RF — 2.990

MEMORY PAK — 2.990

PER4MER RACING WHEEL + PEDALES — 12.990

NINTENDO 64

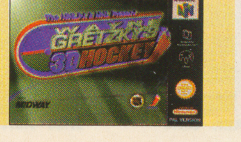












BLAST CORPS - 9.490

FIFA 64 - 9990

GOLDEN EYE 007 - CONS

HEXEN - CONS

INT'L SUPERSTAR SOCCER 64 - 13.490

KILLER INSTINCT GOLD 64 - 9.490

LYLAT WARS + RUMBLE PAK - 10.990

MARIO KART 64 - 9.490

MORTAL KOMBAT TRILOGY - 13.990

NBA HANGTIME - 13.990

PILOTWINGS 64 - 8.990

STAR WARS: SHADOW OF EMPIRE - 9.990

SUPER MARIO 64 - 8.990

TUROK - 12.990 + Regalo Camiseta

WAR GODS - CONS

WAVE RACE 64 - 8.990

WAYNE GRETZKY'S HOCKEY - 13.990







SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

CONSOLA — 14.990

SUPER MARIO PACK — OFERTA 16.990

CABLE EUROCONECTOR — 2.990

MANDO DE CONTROL — 2.990

CONTROL PAD INFRARED — OFERTA — 1.990

JUEGOS SUPER NINTENDO




















AERO THE ACROBAT - 4990 (OFERTA)

ARDY LIGHTFOOT - 9990

ASTERIX & OBELIX - 10990

DONALD IN MAUI MALLARD - 9990

DONKEY KONG COUNTRY - 59 (OFERTA)

DONKEY KONG COUNTRY 3 - 9990

EARTHWORM JIM 2 - 4990 (OFERTA)

EL LIBRO DE LA SELVA - 6990

EL REY LEON - 6990

F-ZERO - 4990 (OFERTA)

G.FOREMAN BOXING KO – 3990 (OFERTA)

ILLUSION OF TIME - 5990 (OFERTA)

INCANTATION - 8990

INT SUPERSTAR SOCCER DELUXE-10990

JUNGLE STRIKE - 5990

KILLER INSTINCT - 6990 (OFERTA — GRATIS CD AUDIO)

KIRBY'S DREAM COURSE - 4990

KIRBY'S FUN PACK - 9990

LOS PITUFOS 2 - 9990

LOST VIKINGS II - 7990

LUCKY LUKE - 10.990

MARVEL SUPER HEROES - 9990

OSCAR - 8990

PINOCCHIO - 9990

POWER PIGGS - 9990

POWER RANGERS ZEO - 8990

PRINCE OF PERSIA 2 - 10990

REALM - 9990

SECRET OF EVERMORE - 5990 (OFERTA)

SPACE ACE - 4990 (OFERTA)

STREET RACER - 4990 (OFERTA)

SUPER MARIO WORLD - 5990 (OFERTA)

SUPER MARIO WORLD 2-9990

SUPER SOCCER - 4990 (OFERTA)

SUPER STAR WARS - 6990

SUPER ST. FIGHTER II - 5990 (OFERTA)

SUPER TENNIS - 4990 (OFERTA)

T2 JUDGMENT DAY - 4990 (OFERTA)

T2 THE ARCADE GAME - 4990 (OFERTA)

TERRANIGMA - 9990

TETRIS & DR. MARIO - 4990 (OFERTA)

TETRIS ATTACK - 6990

THE LEGEND OF ZELDA-4990 (OFERTA)

TINTIN, TEMPLO DEL SOL - 8990

TOY STORY - 8990

WARPSPEED - 4990 (OFERTA)

WHIZZ - 9990

WING COMMANDER SEC MIS-4990 (OFERTA)

WINTER GOLD - 10990

WORLD LEAGUE BASKETBALL - 49 (OFERTA)

JUEGOS SEGA








ARCADE CLASSICS — MEGADRIVE - 3990 (OFERTA)

BAKU BAKU ANIMAL — GAME GEAR - 1990 (OFERTA)

EL MUNDO PERDIDO — MEGADRIVE - 9490

FIFA'97 — MEGADRIVE - 7990

INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE — MEGADRIVE - 4990 (OFERTA)

LIGHT CRUSADER — MEGADRIVE - 2990 (OFERTA)

MARSUPILAMI — MEGADRIVE - 4990 (OFERTA)

NBA LIVE'97 — MEGADRIVE - 5990

PINOCCHIO — MEGADRIVE - 4990 (OFERTA)

POCAHONTAS — MEGADRIVE - 6990

POWER RANGERS 2 — MEGADRIVE - 2990 (OFERTA)

SNAKE RATTLE & ROLL — MEGADRIVE - 4990 (OFERTA)

SONIC 3D — MEGADRIVE - 8990

SUPER COLUMNS — GAME GEAR - 990 (OFERTA)

TEMPO JR. — GAME GEAR - 1990 (OFERTA)

TOUGHMAN CONTEST — MEGADRIVE - 3990 (OFERTA)

VIRTUA FIGHT. ANIMATION — GAME GEAR - 1990 (OFERTA)

WAYNE GREZKY & NHLPA — MEGADRIVE - 3990 (OFERTA)



www.centromail.es

Estos son los Centros Mail ¡Ven a conocerlos... ya!

¡Haz tu pedido llamando al teléfono: 902·17·18·19

HORARIO: Lunes a Viernes 10'30 a 20'00 h. • Sábados 10'30 a 14'00 h.



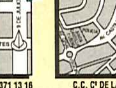




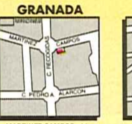




ALICANTE — PADRE MARIANA, 24 TEL: 514 39 98
Benidorm ALICANTE — AV. DE LOS LIMONES, 2. ED. FUSTER JUPITER. TEL: 681 31 00
Elche ALICANTE — CRISTOBAL SANZ, 29 TEL: 546 79 59
ALMERIA — AV. DE LA ESTACIÓN, 28 TEL: 26 06 43
Gijón ASTURIAS — AV. DE LA CONSTITUCIÓN, 8 TEL: 534 37 19
BARCELONA (GLORIES) — C.C. BARCELONA GLORIES DIAGONAL 280. TEL: 486 00 64
BARCELONA (PASSEIG DE GRACIA) — CARRER DE PAU CLARIS, 97 TEL: 412 63 10
BARCELONA (PLAÇA SANTS) — CARRER DE SANTS, 17 TEL.: 296 69 23
Badalona BARCELONA — SOLEDAT, 12 TEL: 464 46 97
Badalona BARCELONA — C.C. MONTIGALA C/ OLOF PALME. TEL.: 465 68 76
Manresa BARCELONA — ANGEL GUIMERA, 11 TEL.: 872 10 94
Mataró BARCELONA — SAN CRISTOFOR, 13 TEL: 796 07 16

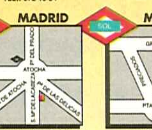














Sabadell BARCELONA — FILADORS, 24D TEL: 713 61 16
BUENOS AIRES — PARANÁ, 504. TEL: 371 13 16 CODIGO POSTAL C.P. (1017)
BURGOS — C.C. Cª DE LA PLATA. AV. CASTILLA Y LEÓN PL. ALTA, LOC. 7 TEL: 22 27 17
CÓRDOBA — MARIA CRISTINA, 3 TEL: 48 66 00
GIRONA — JOAN REGLA, 6 C/V RUTLLA, 147 TEL: 22 47 29
GRANADA — MARTINEZ CAMPOS, 11 C/V RECOGIDAS TEL: 26 69 54
HUESCA — ARGENSOLA, 2 TEL: 23 04 04
JAÉN — PASAJE MAZA, 7 TEL: 25 82 10
LA CORUÑA — DONANTES DE SANGRE, 1 TEL: 14 31 11
Stgo. de C. LA CORUÑA — C. RODRIGUEZ CARRACIDO, 13 TEL: 59 92 88
LAS PALMAS — PRESIDENTE ALVEAR, 3 TEL: 23 46 51
MADRID (ATOCHA) — Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 527 82 25
MADRID (SOL) — MONTERA, 32, 2º TEL: 522 49 79









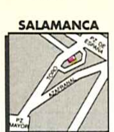
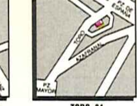


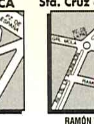


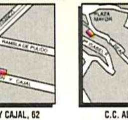


MADRID — C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038 AV. M. DE LEMOS, S/N TEL: 378 22 22
Alcalá de H. MADRID — MAYOR, 89 TEL: 880 26 92
Alcobendas MADRID — CONSTITUCION, 15 C. COM. PICASSO TEL: 652 03 87
Alcorcón MADRID — CISNEROS, 47 TEL: 643 62 20
Las Rozas MADRID — PROXIMA APERTURA — C.C. BURGOCENTRO
Móstoles MADRID — AV. DE PORTUGAL, 8 TEL: 617 11 15
Torrejón MADRID — PROXIMA APERTURA — C.C. PARQUE CORREDOR
MÁLAGA — ALMANSA, 14 TEL: 261 52 92
Fuengirola MÁLAGA — AV. JESÚS SANTO REY ED. OFISOL, 4. TEL: 246 38 00
Pamplona NAVARRA — PINTOR ASARTA, 7 TEL: 27 18 06
Palma de MALLORCA — PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 LOCAL 9. TEL: 72 00 71
Palma de MALLORCA — C.C. PORTO PI-CENTRO PASEO MARITIMO, 54. TEL 40 55 73
MURCIA — PROXIMA APERTURA — C/ PASOS DE SANTIAGO S/N EDIF. CONDESTABLE

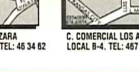






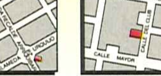















Vigo PONTEVEDRA — PLAZA DE LA PRINCESA TEL: 22 09 39
SALAMANCA — TORO, 84 TEL: 26 16 81
Sta. Cruz de TENERIFE — RAMÓN Y CAJAL, 62 TEL: 29 30 83
SEGOVIA — C.C. ALMUZARA C/ JUAN BRAVO, 6. TEL: 46 34 62
SEVILLA — C. COMERCIAL LOS ARCOS LOCAL B-4. TEL: 467 52 23
VALENCIA — PINTOR BENEDITO, 2 TEL: 380 42 37
VALENCIA — C.C. EL SALER. BULEVAR SUR TEL: 333 96 19
VALLADOLID — C.C. AVENIDA Pº DE ZORRILLA, 54-56 TEL: 22 18 28
VITORIA-GASTEIZ — MANUEL IRADIER, 9 TEL: 13 78 24
Bilbao VIZCAYA — PLAZA DE ARRIQUIBAR, 4 TEL: 410 34 73
Las Arenas VIZCAYA — CALLE DEL CLUB, 1 TEL: 464 97 03
ZARAGOZA — C. COMERCIAL INDEPENDENCIA PLANTA 1. TEL: 976 21 82 71
ZARAGOZA — ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). TEL: 976 53 61 56

CARTUCHOS GAME BOY



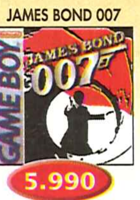












- DONKEY KONG LAND — P.V.P. – 3990
- GRAND PRIX — P.V.P. – 4490
- KIRBY'S DREAM LAND 2 — P.V.P. – 5990
- NIGEL MANSELL — P.V.P. – 3990
- OPERATION C — P.V.P. – 3990
- PINOCCHIO — P.V.P. – 5990
- SPEEDY GONZALEZ — P.V.P. – 4490
- SPY VS SPY — P.V.P. – 5990
- STREET FIGHTER II — P.V.P. – 4990
- STREET RACER — P.V.P. – 4990
- TARZAN — P.V.P. – 3990
- TETRIS — P.V.P. – 3990
- TETRIS ATTACK — P.V.P. – 5990
- THE LEGEND OF ZELDA — P.V.P. – 3990
- TINTIN EN EL TEMPLO DEL SOL — P.V.P. – 5490
- TINTIN EN EL TIBET — P.V.P. – 5990
- TITUS THE FOX — P.V.P. – 3990
- WAVE RACE — P.V.P. – 5990




- EL LIBRO DE LA SELVA — 4.490
- EL REY LEON — 4.490
- JAMES BOND 007 — 5.990
- LUCKY LUKE — 5.990

GAMEBOY



GAMEBOY — 6.990

GAME BOY POCKET — 8.990

ALUCINA EN COLORES CON LA NUEVA GAME BOY pocket DE COLORES — 8.990

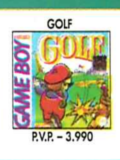
ROJA, AZUL, VERDE, AMARILLA, NEGRA Y TRANSPARENTE.




OFERTAS GAMEBOY













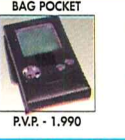





- DONKEY KONG — P.V.P. – 3.990
- EARTHWORM JIM — P.V.P. – 2.990
- F1 POLE POSITION — P.V.P. – 3.990
- F1 RACE — P.V.P. – 2.990
- GOLF — P.V.P. – 3.990
- INDIANA JONES — P.V.P. – 2.990
- KIRBY'S DREAM LAND — P.V.P. – 3.990
- MEGAMAN — P.V.P. – 2.990
- MONSTER MAX — P.V.P. – 3.990
- STAR WARS — P.V.P. – 3.990
- SUPER MARIOLAND — P.V.P. – 3.990
- SUPER MARIOLAND 2 — P.V.P. – 3.990
- SUPER MARIOLAND 3 — P.V.P. – 3.990
- THE EMPIRE STRIKES BACK — P.V.P. – 2.990

COMPLEMENTOS GAMEBOY









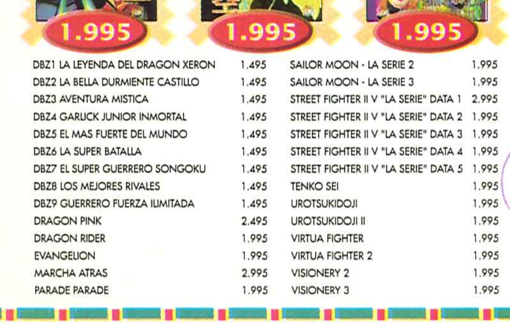

- HYPER BOY — P.V.P. - 2.990
- BAG POCKET — P.V.P. - 1.990
- LIGHT POCKET — P.V.P. - 1.990
- ADAPTADOR CORRIENTE GAME BOY POCKET — P.V.P. - 2.990
- LUPA+LUZ NUBY — P.V.P. - 2.595
- BATERIA RECARGABLE II — P.V.P. - 3900
- HANDY TRAY — P.V.P. - 495

VIDEO





- DBZ-15 - LA FUSION — 1.995
- DB Z16- EL ATAQUE DEL DRAGON — 1.995
- DB Z17- EL REGRESO DE BROLY — 1.995



DBZ1 LA LEYENDA DEL DRAGON XERON	1.495	SAILOR MOON - LA SERIE 2	1.995
DBZ2 LA BELLA DURMIENTE CASTILLO	1.495	SAILOR MOON - LA SERIE 3	1.995
DBZ3 AVENTURA MISTICA	1.495	STREET FIGHTER II V "LA SERIE" DATA 1	2.995
DBZ4 GARLICK JUNIOR INMORTAL	1.495	STREET FIGHTER II V "LA SERIE" DATA 2	1.995
DBZ5 EL MAS FUERTE DEL MUNDO	1.495	STREET FIGHTER II V "LA SERIE" DATA 3	1.995
DBZ6 LA SUPER BATALLA	1.495	STREET FIGHTER II V "LA SERIE" DATA 4	1.995
DBZ7 EL SUPER GUERRERO SONGOKU	1.495	STREET FIGHTER II V "LA SERIE" DATA 5	1.995
DBZ8 LOS MEJORES RIVALES	1.495	TENKO SEI	1.995
DBZ9 GUERRERO FUERZA ILIMITADA	1.495	UROTSUKIDOJI	1.995
DRAGON PINK	2.495	UROTSUKIDOJI II	1.995
DRAGON RIDER	1.995	VIRTUA FIGHTER	1.995
EVANGELION	1.995	VIRTUA FIGHTER 2	1.995
MARCHA ATRAS	2.995	VISIONERY 2	1.995
PARADE PARADE	1.995	VISIONERY 3	1.995

VIDEO










- AKIKA, MAESTRAS DEL VICIO — PVP - 1.995
- DB Z10 - LOS 3 GRANDES SAYANOS — PVP - 1.995
- DB Z11 ESTALLA EL DUELO — PVP - 1.995
- DB Z12- GUERREROS DE PLATA — PVP - 1.995
- DB Z13 ULTIMO COMBATE — PVP - 1.995
- DB Z14- UN FUTURO DIFERENTE — PVP - 1.995
- EVANGELION 2 — PVP - 1.995
- PACK NEW ANGEL — PVP - 2.995
- PACK DRAGON BALL — PVP - 2.995
- PACK DRAGON BALL Z — PVP - 2.995
- PACK DRAGON BALL Z Nº2 — PVP - 2.995
- VIRTUA FIGHTER 3 — PVP - 1.995



TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

SEUR — POR SOLO 750 PTAS.*

ENVIO POR CORREO 400 PTAS.

- PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
- PRECIO PARA PENINSULA
- BALEARES, 1.000 PTAS.
- RESTO DE ESPAÑA, SOLO POR CORREO.



HB *RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A: "CENTRO MAIL". CAMINO DE HORMIGUERAS, 124. PORTAL 5, 5ºF. 28031 MADRID*

PEDIDOS POR INTERNET A: **pedidos@centromail.es**

APELLIDOS ....

NOMBRE ....

DIRECCION COMPLETA ....

POBLACION .... CODIGO POSTAL ....

PROVINCIA .... TELEFONO ....

MODELO DE CONSOLA ....

Nº DE CLIENTE .... NUEVO CLIENTE ☐

TITULOS PEDIDOS	PRECIO

☐ ENVIO POR AGENCIA URGENTE ☐ ENVIO POR CORREO CONTRAREMBOLSO — GASTOS ENVIO ....

Precios válidos salvo error tipográfico hasta 31/10/97 o fin de existencias — TOTAL ....

Ganadores del concurso Rasca y Gana



El pasado mes de agosto regalamos junto con la revista un cartón con un rasca y gana en el cual regalábamos 25 consolas Sony Playstation y 100 juegos. Estos son los nombres de los premiados con una consola:



Jorge Galvez Herrero	Madrid
Antonio Marcos Perez	Madrid
Damian Campillo Garcia	Barcelona
Javier Salvador Moreno	Valencia
Juan Zamorano Monal	Barcelona
Francisco Gomez Rojo	Madrid
Jº C. Nombela Sanchez	Leganés
David Alvarez Llusar	Madrid
Tomas Fco. Serrano Hdez.	Murcia
Luciano Suarez Darocha	Alcorcón
Ascension Ayuso Lopez	Móstoles
R. Campos De La Calzada	Alcorcón
Beatriz Ramos Villaver	Madrid
Manuel Abello Suarez	Madrid
Jº Luis Santiago Perez	Madrid
Pilar Martin Esteban	Getafe
Ismael Sanchez Sanchez	Murcia
David Herrero Piñero	Madrid
Ivan Gonzalo Hinojosa	Guipuzcoa
Domingo Mendez Miguez	Pontevedra
Vanessa Delgado Garcia	Madrid
Daniel Sierra Peguero	Madrid
Elena Martin Corcoles	Madrid
Monica Gonzalez Fdez.	Avila
Julio Boto Ortega	Madrid

GANADORES DE UN JUEGO PARA CONSOLA SONY PLAYSTATION:

Juan Lopez Vazquez	Ceuta
Juan Extremera Ramirez	Ceuta
Mario Morales Baena	Sevilla
Rafael Ribas Bastida	Gerona
Juan Caballero Novella	Cordoba
Ruben Cano Delgado	Cadiz
Antonio Romero Ruiz	Cadiz
Santiago Anaya Reina	Cadiz
Hugo Blanco Fdez.	Cadiz
Victor Merchan Mnez.	Madrid
Fdo. Rodriguez Zotes	Leon
A. Bernal Torreglosa	Sevilla
Victor Alvarez Quintillan	Asturias
Daniel Muñoz Holman	Madrid
Marcos Olalla Merida	Madrid
David Gonzalez Gutierrez	Toledo
Xavi Torrent Lagresa	Gerona
Javier Caurin Huerta	Valencia
Ricardo Godoy Mora	Valencia
Antonio Vega Perez	Lugo
Alvaro Velasco Devesa	Madrid
Antonio Navarrete Perez	Sevilla
Javier Castilla Infante	Huelva
Reynaldo Sanchez Gomez	Badajoz
Juan Amador Martin	Sevilla
Roberto Boullosa Pedrera	Asturias
Alejandro Quintana Leon	Barcelona
David Martinez Company	Barcelona
Andres Gazquez Lopez	Almeria
Raul Martin Coruña	Madrid
Antonio Gonzalez Rguez.	Albacete
Angel Ochaita Ruiz	Madrid
Javier Merino Laguillo	Cantabria
Javier Guijarro Minguela	Madrid
Rafael Corredera Garcia	Cordoba
Carlos Martinez Hdez.	Madrid
Alvaro Calvo Garcia	Madrid
Tony Cañellas Barcelo	Baleares
Juan Navarro Rodenas	Albacete
David Alvarez Cortes	Huelva
Daniel Peris Garcia	Madrid
Fernando Garcia Mtnez.	Madrid
Carlos Olias De Lima	Madrid
Marcos Alonso Garcia	Asturias
David Minguez Gomez	Madrid
Marcos Gonzalez Laguna	Madrid
Cesar Lorenzo Garcia	Madrid
Jokin Garcia Perez	Guipuzcoa
J. Manzanares Gonzalez	Madrid
Jesus Subias Blas	Barcelona
Raul Salom Marin	Baleares
Jose Cervantes Marti	Baleares
David Acedo Huertos	Madrid
Alberto Cabrera Garcia	Madrid
Jose Mª Beltran Sola	Castellon
Sergio Gonzalez Gutierrez	Malaga
Juan Otazo Alza	Guipuzcoa
Antonio Avila Navarro	Sevilla
Luis Jimenez Lopez	Barcelona
David Diez San Jose	Leon
Juan M. Corral Torres	Cordoba
Alvaro Gonzalez Martinez	Asturias
Nicolas Pomares Sabio	Almeria
Blas Castro Fernandez	Madrid
Lidia Marti Ballesteros	Madrid
Francisco Cabrera Tomas	Valencia
Benedicta Tejero Pindado	Madrid
Luis Valdemoro Cedoncha	Cadiz
Alfonso Martin Martinez	Madrid
Dani Ortiz Parro	Gerona
Ivan Ferrando Vargas	Valencia
Alberto Barco Martinez	Madrid
Manuel A. Frontan Fdez.	Madrid
R. Sainz De Los Terreros	Madrid
Francisco De La Torre	Huelva
Martin Gutierrez Ramirez	Barcelona
Juan M. Lopez Martinez	Vizcaya
Juan Balleste Castells	Barcelona
Javier Pereda Garcia	Burgos
Carlos Moral Castillo	Granada
Nora Huete Rodriguez	Madrid
Mariano Escudero S. Jose	Valladolid
A. Carballo De La Colina	Madrid
Miguel Franco Fernandez	Madrid
David Crespo Alvarez	Madrid
Jº Miguel Gonzalez Cerezo	Vizcaya
Paz Patiño Sancho	Madrid
Pedro Cubillo Sanchez	Valencia
Jº Fco. Ortega De Casas	Almeria
Ivan Moraga Peña	Madrid
David Sanchez Jimenez	Madrid
Teresa Huete Cabañas	Madrid
Alejandro Paz Mateo	Zaragoza
Juan M. Seoane Gallego	Madrid
Alex Jimenez Ramirez	Gerona
Sergio Gomez Lorenzo	Madrid
Jesus Albarracin Reales	Murcia
Borja Saenz Peral	Cantabria
F.J. Contreras Vizcaino	Madrid
Luis M. Toba Aceituno	Madrid



MUNDO GAMES

PEDIDOS TELEFÓNICOS: (Pago contrareembolso)

Envio urgente 750 pts. Entrega 2 dias. Normal 450 pts.

* Pedidos inferiores a 3.000 pts: envío 1.000 pts.

DESCUENTOS PARA TIENDAS

OFERTAS

VOLANTE MAD-CATZ +PEDALE SAT/PSX: 9.990
NBA LIVE 97 (SAT/PSX): 5.990
NHL 97 (PSX/SAT): 5.990

Madrid: Avd. Mediterraneo, 4.(M. Conde de Casal)
Madrid: Fulgencio de Miguel, 5. Tel.: 450 56 19
Albacete: Collado Piña, 83. 02003 Tef. 506739
Madrid: Santa Rosa,4. (Aranjuez)
Almería: Federico García Lorca, 119.
Pontevedra:M. de Quintana, 8.(Bayona) Tel: 35 62 61
Valencia: Conde Altea, 2. Tel 3343206
Málaga: Avd. Málaga. Edif. Redondo (Ronda) Tel: 908 228067/2876183
Próxima apetura: Cáceres: Sor Valentina Miron, 5. (Plasencia) tef: 411141

Teléfono Pedidos: 91- 4331644- Avd. Mediterráneo, 4. 28007 Madrid

GAME BOY
ALADIN ... 3690
ASTERIX Y OBELIX ... 4490
BATMAN 2 ... 2990
BATMAN 3 ... 3490
DONKEY KONG LAND ... 3690
DONKEY KONG LAND 2 ... 4490
DUCK TALES 2 ... 2990
FIFA 97 ... 4990
FLINTSTONES ... 3490
JUNGLE BOOK ... 3490
HERCULES ... 4490
WAVE RACE ... 4490
KILLER INSTIC ... 3990
LION KING ... 3990
LOS PITUFOS 2 ... 4990
MORTAL K. 2 ... 3490
MORTAL K. 3 ... 4490
NBA ALL-STAR 2 ... 2990
NIGEL MANSELL ... 2990
NINJA TURTLES 3 ... 3490
PINOCHO ... 4490
ROGER RABBIT ... 3490
GOAL ... 2990
SPIDERMAN 3 ... 2990
TETRIS II ... 3490
SUPER MARIO LAND ... 2990
TOY STORY ... 4990
TALESPIN ... 2990
TARZAN ... 2990
TINY TOON II ... 2990
TOM & JERRY 2 ... 3490

SUPER NES
AAAH REAL MONSTER ... 4990
ANIMANIACS ... 5990
DONKEY KONG C. 2 ... 8490
DINOSAURS ... 4990
FIFA´ 95 ... 5990
DICS WORLD II ... 8490
WAR CRAFT II ... 7990
TILT ... 3990
GRID RUN ... 3990
SONIC JAM ... 8490
R. EVIL ... 8990
JUNGLE STRIKE ... 4990
INT. SOCCER DELUXE ... 8990
KILLER INSTINT+CD ... 3990
KIRBY DREAM COURSE ... 6990
KIRBY´S FUN RACK ... 7990
LOST VICKINGS ... 4990
LOST VICKINGSII ... 4990
LION KING ... 6990
MAUI MALLARD-D. DUKE II ... 5990
MORTAL KOMBAT 3 ... 7990
MOHAWK & JACK ... 5990
MR DO ... 5990
MISS PACMAN ... 5990
NBA HANG TIME ... 5990
OSCAR ... 6990
P. RAGE ... 5990
POPN TWIN BEE ... 5990
PREHISTORIC MAN ... 5990
SUPER BC KIDS ... 5990
TINTI EN EL TIBET ... 8990
TETRIS ATTACK ... 5990
URBAN STRIKE ... 7990
WATER WORLD ... 5990
WEAPON LORD ... 6990
WHIZZY ... 6990
WILLIAMS ARCADE ... 4990
YOSHI ISLAND ... 8990
SUPER PUNCHOUT ... 4990

PLAYSTATION
ALIEN TRILOGY ... 3990
4-4-2 ... 5990
BEAST ... 7990
BUST A MOVE 2 ... 3990
TILT ... 3990
POWER PLAY HOCKEY 98 ... 7490
NUCLEAR STRIKE ... 7990
MADDEN 98 ... 7940
MOTORACER ... 7990
NHL 98 ... 7990
NASCAR 98 ... 7990
AGENT AMSTRONG ... 7990
S. FIGHTER EX PLUX ALPHA ... 7990
BLAZING DRAGONS ... 4990
CRASH BANDICOT ... 7990
COMMAND & CONQUER ... 4990
DARK LIGHT CONFLIGT ... 8990
DOWN IN THE DUMPS ... 6990
HELL RACER ... 6990
FADE TO BLACK ... 3990
I. SOCCER PRO ... 8490
KING OF FIGHTER 95 ... 6990
MONSTER TRUCK ... 6990
MOTO SMASH ... 6990
MEGAMAN X3 ... 6490
MECHWARRIORS II ... 7990
MONSTER TRUCK ... 6990
NBA IN THE ZONE 2 ... 7990
NBA JAM EXTREME ... 3990
NEED FOR SPEED II ... 6990
POWER PLAY HOCKEY ... 6990
PARAPA DE RAPPA ... 6990
REBELT ASSAULT II ... 8990
R. EVIL ... 5490
RAY TRACER ... 6990
RAY STORM ... 6990
ROAD RUSH ... 3990
SPOT HOLLYWOOD ... 3990
S.FIGHTER ALPHA 2 ... 5490
SYDICTE WARS ... 8990
PSYCHIC FORCE ... 8490
S. PUZZLE FIGHTER II ... 5490
ST. FIGHTER (THE MOVIE) ... 5990
TOMB RAIDER ... 8490
TRANSPORT TYCON ... 6990
TEST DRIVE ... 8990
TRASH IT ... 6990
TUNNEL B1 ... 4990
EXUMED ... 7990
SOCCER 97 ... 7990
INDEP. DAY ... 8990
EXCALIBUR ... 8990
CITY LOST CHILDREN. ... 6990
SOUL BLADE ... 6990
SERIE PLATINUN ... 3990
VR BASE BALL ... 6990
V. POOL ... 6990

SATURN
BLAZING DRAGONS ... 4990
ANDRETTI RACING ... 4990
BOMBERMAN ... 7990
COMMAND & CONQUER ... 6490
CLOCKWORK KNIGHT 2 ... 4990
DAYTONA 2 ... 4990
PRIMAL RAGE ... 4990
IRON MAN ... 5990
BATMAN FOREVER ... 5990
TOSHINDEN URA ... 4990
EARTH WORM JIM 2 ... 3990
EURO 96 ... 4990
FIFA 96 ... 4990
FIFA 97 ... 5990
FRANKKESTEIN ... 6990
GUARDIAN HEROES ... 4990
GUN GRIFFON ... 4990
HEXE ... 7990
INDEPENDENCE DAY ... 4990
JUNGLA CRISTAL ... 4990
KING OF FIGHTER 95 ... 8990
LOST VICKINGSII ... 4990
MAX TT ... 8990
MADDEN 97 ... 3990
MORTAL KOMBAT 2 ... 5990
NBA LIVE 97 ... 3990
NHL' 97 ... 3990
NFL 96 ... 3990
NIGHTS ... 4990
MR. BONES ... 6990
MEGAMAN X 3 ... 6990
NEED FOR SPEED ... 4990
PANDEMONIUM ... 8490
POWER PLAY HOCKEY 96 ... 6990
ROAD RUSH ... 4990
SPOT HOLLYWOOD ... 3990
PGA 97 ... 3990
SEGA RALLY ... 4990
SOVIET STRIKE ... 4990
SHINING WISDOM ... 5990
ST. FIGHTER ALPHA 2 ... 5490
STREET RACER ... 7990
SKY TARGET ... 7990
STORY OF THOR 2 ... 4990
S. PUZZLE FIGHTER II ... 5490
TOMB RAIDER ... 6990
VIRTUA FIGHTER 2 ... 4990
VIRTUAL ON ... 3490
VIRTUA FIGHTER KIDS ... 4990
VIRTUA RACING ... 4990
WORLDWIDE SOCCER '97 ... 4990
WING ARMS ... 4990

GAME GEAR
ARENA ... 2990
BAKU BAKU ... 2990
BEAVIS AND BUT HEAD ... 2990
DR. ROBOTNIKS ... 2990
OPERATION STARFISH ... 2990
PGA GOLF ... 2990
PHANTOM 2040 ... 2990
RISTAR ... 2990
TEMPO JUNIOR ... 2690
TAILS ADVENTURES ... 3490
VIRTUA FIGHTER ... 1990
VR.TROPPER ... 3490
SUPER COLUMS ... 990

JOY PAD
MASTER SYSTEM ... 1490
MEGA DRVE ... 1990
SONY PLAYSTATION ... 2990
SUPER NINTENDO ... 1990
N 64 ... 4490
SEGA SATURN ... 2990

CONSOLAS
G. BOY POCKET + JGO. ... 10990
SAT.+DEMO+2 JGO.+2ºMANDO. 29900
PSX + 2 JGO.+2º MANDO ... 29.900
S. NES+MARIO ALL STAR ... 16990
NINTENDO 64 ... 29900

MEGA DRIVE
AAAH REAL MONSTER ... 4990
COMIX ZONE ... 4990
FIFA 97 ... 4990
FIFA´ 96 ... 6990
GAUNLET IV ... 4990
KAWASAKI SUPER BIKE ... 4990
JUDGE DREDD ... 4990
LAWNMOVER MAN ... 4990
LION KING ... 5990
LOS PITUFOS 2 ... 7990
MARSUPILAMI ... 4990
MARKOS MAGIC FOTBAL ... 4990
NBA LIVE 96 ... 5990
NBA LIVE 97 ... 4990
NFL ' 96 ... 4990
NHL HOCKEY 96 ... 5990
PAC PANIC ... 4990
PETE SAMPRAS TENNIS ... 4990
PETE SAMPRAS '96 ... 5990
PINOCCHIO ... 8990
PITFALL ... 4990
POCAHONTAS ... 8990
S. STREET FIGHTER 2 ... 7990
TRUE LIES ... 5990
VR TROOPERS ... 4990
WARLOCK ... 4990
WORMS ... 6990
ZOOP ... 3990

ACCESORIOS
LUPA+LUZ GAME BOY ... 1490
POWER PACK G.BOY ... 1490
CONVERTIDOR N64 ... 2990
RECAMBIO PANTALLA G.B ... 490
E.. CONECTOR SAT. Y PSX ... 1990
JOY PAD PSX COLORES ... 2990
LUPA GAME GEAR ... 790
LUPA GB POCKET ... 1490
EXTENSION CABLE PSX/SAT ... 1290
MEMORY CARD PSX 1 MB ... 2490
MEMORY CARD PSX 16 MB ... 5990
MEMORY CARD SATURN 8M. ... 4990
MEMORY CARD N64 PLUS ... 4990
LINK CABLE PSX ... 1990
PISTOLA PSX Y SAT. ... 5990
RFU CABLE PSX/SAT/N64 ... 2990
MEMORY CARD N64 ... 3990

MEGA 32 X
6 TÍTULOS- CADA UNO ... 2500

MASTER SYSTEM
6 TÍTULOS- CADA UNO ... 2990

NINTENDO NES
5 TÍTULOS - CADA UNO ... 2990

NINTENDO 64
S. MARIO 64 ... 9880
FIFA 64 ... 10990
KILLER INSTIC ... 9390
LYLAT WARS ... CONS.
DOOM 64 ... CONS.
MULTIRACING CHAMP. ... CONS.
EXTREME ... CONS.
HEXEN ... CONS.
WAR GODS ... CONS.
TOP GEAR RALLY ... CONS.
DARK RIFT ... CONS.
LAMBORGHINI ... CONS.
F1 POLE POSITION ... CONS.
BLAST CORPS ... CONS.
I. S.S.SOCCER ... 12490
LAMBORGHINI CHALLENGE ... 13990
MARIO KART 64 ... 9390
TUROK ... 13990
PILOT WING 64 ... 9390
WACE RACER 64 ... 9390
STAR WARS ... 10390
ULTIMATE MORTAL KOMBAT ... 13990

MEGA CD
8 TITULOS- CADA UNO ... 1990

PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO

Recorta este cupón y envíalo a: "Mundo Games". Avd. Mediterráneo, 4. 28007 Madrid. HC

Nombre: ...
Apellidos: ...
Dirección: ...
Población: ... C. Postal: ...
Provincia: ... Teléfono: ...
Consola: ...
Título | Precio:
... | ...
... | ...
... | ...

❏ Envío Agencia ❏ Envío Correo